

9 771006 50300





恐惧的经典以全新姿态回归! 重新回到丧尸肆虐的浣熊市!

操纵里昂与克莱尔 在濒临毁灭的人间地狱逃生!



本作采用了《生化危机2》的世界观,玩家可以在游戏中重温浣熊市毁 灭的那段历史。游戏方式的变更是本作区别于《生化危机2》的一个重要部 玩家们需要投入更多的不是解谜,而是射击。至于质量方面。有上一 代《安布雷拉历代记》的品质作为保证,本作应该也是一个不错的主视角 射击游戏。除此之外,本作应该还会收录其他生化作品的内容,包括以前 没有的原创部分,就像上一代作品一样



# 透过精细描绘的画面



「经过重新描绘之后的游戏画面比PS时代上了N个台阶,现在我们看到的克莱 尔的形象比《代号维罗尼卡》的时候更加亮丽。

### 永远的AVG经典

的最高销量。至今人气不减当年。无论





PSP官方模拟配信中!



### 上级难度攻略指南 打造出系列最强压

### 快速致富,刷鸡蛋的方法

此技巧按理说适用于任何道具的交换 不过经过我们验证、交换鸡蛋才是最快的致 富方法,首先我们要明白,一颗金鸡蛋可以 卖1000元。而一颗臭鸡蛋糕可以卖到2000元 的高价(这个真是匪夷所思,不光如此在生 化5的成就列表中。还有一项是需要使用臭鸡 雅扒死才能够解开) 下面我们对来看一看



首先玩家们需要得到一颗金蛋或者是臭蛋。个人认为还是得到臭蛋后赚钱更快。 获得的鸡蛋的方法我们推荐玩家们在3-1大湿原中的一个海上农场中跟随母鸡剧鸡蛋 得到一颗金蛋或者是臭蛋后我们就可以开始了.

首先1P获得蛋后2P加入,接下来1P将蛋交给2P后,两人都选择离开。此时1P不按 SAVE而2P按SAVE,此时的状态就是1P本身拥有一颗鸡蛋而2P则多了一颗鸡蛋

#### 省出时间多用来系敌吧!

《生化危机5》虽然说是取消了道具整理 的无敌时间、让节奏变得更加地紧凑。不过 我们仍然能够利用游戏中的一些特殊情况来 进行道具的调整

首先在上下梯子的时候可以调出菜单进 行快速整理, 无论你是组合药草还是什么的 也好就可以在那么短短的几秒钟内完成。在 装备子弹的时候由于取消了无数的遊具整理



时间,其实这里还有一个更加简单的方法,在攻击敌人的头部或者是手臂后,敌人会 出现硬直,在这里我们在使用体技之前先使用快捷上弹法更换子弹,看到角色刚刚要 更换子弹的时候再按键使用体技、此时不但攻击了敌人、同时子弹也换好啦

### 快速瞄准多个敌人的方法!

样一来我们视角能调整多大面积,那么我们就可以攻击到多大面积的敌人

生化5虽然说在使用武器的时候会出现 条红线来帮助你进行辅助瞄准, 在这里我 们将教大家如何快速瞄准敌人

如果是多人合作的话,在高难度模式下 队友或者是你应该经常会遭到敌人的攻击吧。 此时有种快速瞄准队友身边敌人的方法,那 就是使用LB键同时再举枪即可快速瞄准队友 身边的敌人。其次我们单人需要快速地面对 多个敌人的攻击时,还有一种方法就是视角瞄准法,在开枪的同时快速调整视角



### 神秘的宝石收集

在游戏中除了在正常流程中我们能够得 些宝石之外,还有一些宝石是必须要在 指定的时间指定的地点中才能够得到的。比 正常游戏中我们在5-3BOSS战中, 首先 避威哥到一定时间后才能够拿下吉尔 . 不过如果我们要在与威哥捉 候将威哥消灭的话。就可以在2楼 的正中间获得一颗价值10000的宝石



神殿遗迹的拉杆谜题最后会出现变异蝙蝠,如果此时使用武器将其打死也会获 得神秘宝石。生化危机5的收集系统除了BSAA的牌子有些比较难找之外,其余的道 具收集还是比较简单的

### 小刀也疯狂

《生化4》和《生化5》对刀子都进行了 很大的调整,基本上刀子在攻击普通数人的 时候基本上每划一刀、敌人都会出现一次硬 刀子仍然可以按照头,身,胸三个部位 来使用,在距离较远的时候可以攻击身体 当敌人距离近的时候可以攻击头或者是脚 对付大型敌人和BOSS的时候推荐使用RPG 这样可以节省很多的违关时间



### 全武器入手地点与方法

武器	初始能力	入手地点
M92F	成力: 150 装弹时间:170 最大装填置: 10	初始剧情获得
	特性能力 提高射击准确性	
VZ61	成力:50 袭弹时间2.83 最大装填置:50	1-1斧男一战后,别情大门处被炸!
	特性能力:提高射击准确性	的右侧箱子
M37	成力:200 装弹时间:3.00 最大装填置:6	1-2白人女丧尸消灭任务变成后会获得销载。\$
		能力:提高數法海鴉性,得到朝靴后打开大门后到
MP5	成力:60 装弹时间2 70 最大衰頃置:45 特性能力:實通	2-1开她后一辆悍马旁边的手拢箱中获得
S75	威力:750 装弹时间:3.67 最大装填量:6	2-1日港口后直升飞机会来帮助你进行持特性
		力无护,此处会有一个红色的大门,要强便是
SVD	成力:650 装弹时间:2.83 最大發頭量:7 特性能力:连射	2-207井之祖副懷結萊后。在一开站匿子的柜子
慈知地雷	无	2-2章与变种的蝙蝠怪战斗81,上面的预
		可以得到,此武器萬子消费品
电棒	无	完成2-3章节后,能够在南区中直接购买,电
		有着与闪光弹相同的能力,对变异体一击必
I&K P8	成力:140 表別时间:1.53 最大表演量 9 特性能力:货造	完成2-3章节后,能够在南店中直接购
RPG	对任何敢人一击必杀(一些BOSS除外)	3-1大湿原中驾船来到地图中左上
		角的一处废船上即可获得
S&W M29	成力:1500 被弹时间:353 最大被填置:6 特性能力:贯通	3-1章得到石板后进入土着老果、进入一
		建筑物下在尸体旁边可以获得
M3	成力:300 获到时间:3.00 最大玻璃量:5 特性能力:无	3-3开始后驾船来到第二个需要开启的闸
* *** **		时,在船左后方的小屋则近可以找到
克弹枪	改造不可	4-10TE过后。在经过十字路口则
		近的箱子处获得
226	威力:180 装弹时间:1.70 最大装填置:8 特性能力:无	完成4-2章节后,能够在商店中直接购买
的弹衣	分为抗冲击与统射击两种,两件衣服都装备	完成4-2章节后,能够在商店中直接购买
	后会有能力加成	
AK74	成力:90 装弹时间:2.83 最大装填量:30 特性能力:无	这把冲锋枪中威力最强的武器在5-14
		次週到膝套者后的右侧房间内获得
SIG556	威力:80 裝弹时间:2.55 最大装填量 40 特性能力:无	5-2章节中,进入传送带居道向置
	page to 4 min m	到传送带尽头处即可获得 5-2BOSS战中专用的宏器。在BOSS
大焰放射器	BOSS战专用武器	
PSG1	成力:600 装弹时间:2.55 最大装填置:5	结束后能够在商店中购买到火焰弹 5~3电源家内获得
PSUI	特性能力:适射能力与两倍扩大能力	D-3-67 W W W W W W W W
Hawk	被力:1400 装得时间:1.70 最大装填量:5	5-3BOSS战、二楼的大棺材里面
LHawk	特性能力:贯通	两个人一起推开即可获得
lail Breaker	荷性配刀:貝地 成力:180 装弹时间:2.52 最大装填置:5	6-1最长楼梯, 走到底局可以获得
Vali Diesker	特性能力:攻击范围扩大	0-1 重大性例,是到底沿马以及代
TD	BOSS級专用武器	6-2BOSS战的专用武器、需要等待-
LID	DOSSOC A WINTER	定时间后才可以在一层甲板中间套取
ongbow	<b>※互专用</b>	S75升級減后可以在市店中做中间景歌
Sating gun	克里斯专用武器	将VZ61改進后即可购买
	兒里州专用武器 拥有最高的攻击力	付V201以利加即可购失 S&W M29升級著語可以在商店中购引

GAME SOFTWARE



CONTENTS

#### REMARKABLE REPORTS

特别报道

- 沉迷游戏死得早? 英国卫生部爆猛料! 08
- RB 马里奥的重力世界!游戏物理学探秘!
- 囊瘤史艾的麒麟——野村哲也 10
- 品牌与标准! 大众化名作效应透析!

#### **GAME GUIDES**

攻略人行道

- 生化危机5 02
- 52 横行霸道 血战唐人街 54
- 大蛇无双Z 抵抗·复仇时刻

疯狂世界 48

42

直三国无双・联合空击

#### **MASTERMINDS**

特別策划

变了味的冒险游戏 20

### **FIRST LOOK**

无双报道

- 212 生化危机 黑暗历代记 12 措天使魔女 13 重書30
- 牲拳6 17 巴哈姆特之血 学转检事 17
- 14 战地双雄 第40天 14 総章12
- 战地双雄 第40天 學皇12
- 15 忍者龙剑传 Σ 2 16 践村正
- 18 勇者斗恶龙9

■固定栏目	30猎狐犬基地	39GAMEBAR
04游戏新闻眼	31名越武艺帖	40龙哥热线
	31BOSS档案	
11汉化专递	32神论	62 大话电玩
24 编辑手札	32电玩阴谋论	63新作发售表
	33格斗天尊	
	32电子的猛者	
	34	

16

18

### bobot assessment office bet assessed office CHECK! GTA降临DS, 唐人街上风起云滴!

3月下半最让玩家们感到意外的就是NDS上 的《GTA血战廉人街》,游戏居然在发售之前3 天的时候就偷跑了(算上美国的时差的话就是4 天1,而且游戏的素质还相当得高,可以说超出 了很多人的想象。这次的GTA做得真是非常的地 道、基本上该系列里该有的部分都有、无论是暴 力的行为还是粗口的语言。当然,考虑到NDS玩 家年龄总体还是偏低、游戏对于一些少儿不宜的

东西还是进行了规制、喜欢某些爱好的玩家就断

了念头吧。本期〈血战唐人街〉攻略内容充实,

希望对大家有所帮助。



1 设定法、在GTA系列型加入与华人黑帮有关的内 容并不是什么新鲜事,但是以中国人作为主角的GTA 游戏还真是第一次出现。

### 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗贩游戏 注意自我保护 谨防受骗上当 适度游戏益脑 沉迷游戏伤身 合理安排时间 享受健康生活



### 本刊声明

 本刊所載图文未经允许不得擅自持载,严禁抄袭。如发现 在来稿时注明。作者自顧底稿,來稿一律不退。● 本刊集積部恕 不接受美于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问。对以 上问题有疑问的读者请写值或电子邮件咨询,敬请谅解。● 凡 发现本刊质量问题,请联系本刊邮购部进行调换,电话见下。

### ■招聘信息

- 樂輯招聘要求: 1、精通日文(一级者优先):2、了解游戏历史 及文化; 3、有创意、能策划专题; 4、文笔流畅,思想活跃;
- 制作:3、有视频制作经验优先;4、熟悉电子游戏 请特个人简历(写详细、并说明自己的强项)及相关展示能力 的作品(类型题材不限、如有杂志经验、请附带制作过的杂志 样稿)发至-
- 地址:北京东区安外邮局75号信箱 电数据聘收 邮编: 100011 咨询电话: 010-64472920
- 电子简历及作品请发至: yp@vgame.cn
- ■主办单位。中国电子学会 ■主管单位,中国科学技术协会 ■社长、李志武 ■編編出版:《电子游戏软件》杂志社 ■总编: 黄昌星 ■副总编: 杨帆





# ocus on Game News





#### PC著名RPG系列新作降临PSP 两款《伊苏》分别将于下半年登场

本刊讯 日本Falcom公司公布了两款 伊苏系列的PSP新作, (伊苏I&II Chronicles)将干7月发售。《伊苏 SEVEN》则会在9月登场,这是系列首次 在游戏主机上首发新作品。 〈伊苏〉區列在PC游戏界宣布很高



的知名度和良好的口碑,其作品也经常移植到家用游戏主机上。本次的两款作品是 Falcom公司面向PSP平台的最新力作、〈伊苏I&II Chronicles〉是2001推出的PC版 (永远的伊苏I+II)的移植重制版,保留原作基础的同时,将在游戏画面上进行重新 制作、清晰度也会进行优化、还会增加新的游戏曲目等各种各样的要素。《伊苏 SEVEN)则是系列首次正式搭载团队合作战斗的作品,不像原来(伊苏IV)那样浅 屋的铺形,本作将会在系统上真正实现团队式的共同战斗、玩家们会在此作中感受 到(伊苏)原来没有的全新体验。说来、日本PC游戏业远没有像我国那般丰洁。以 后如果该系列直接推出游戏主机版的全新作,也是很正常的事。

#### PS3日式RPG新作,6月25日发售 首次3D全语音化《炼金术十》新章

本刊讯 GUST宣布了炼金术士系列的最新作(ATELIER RORONA 亚兰特的炼金 术士),对应平台为PS3,预定今年8月25日发售,价格7140日元。



新作的主人公是一位14岁的新人炼金术士罗罗莱娜,和以前PS2上的系列作品 同样, 本作依然是以调和, 炼金, 战斗, 美少女为基本要 素的RPG游戏、整体风格维持了系列一贯的卡通风格。运 用PS3的机能,新作将会以全新3D的表现形式构成游戏 画面,配以卡通渲染技术使得游戏充满了美丽柔和的气 氛,托大容量的福,游戏过程会采用全程语音,投入感和 带入感会因此大大增加。系列传统的道具合成也会极大的 丰富,总合成种类超过100种,运用不同品质特性的物品 作成梦想中的道具是最期待的乐趣之一。游戏的战斗画面 采用动画渲染的方式表现,流畅绚丽的战斗会体现出既富 美感又不失爽快感的多重享受。GUST这款即将推出的新 世代家用主机全新作, 素质表现十分令人期待。

#### 联网多人游戏总次数超过260万

- 将为PSP增加在线漫画下载的新服 并制作了一段视频。用于宣传这 种功能的实际用途和乐趣、据称官方 将通过PlayStation Store 来为用户提供
- 这项PSP欣赏漫画的服务 根据日本新作销量核计 龙珠电影改编的PSP《龙珠 进化》首 日仅售出了1200套。店头消化率只有 10%。无愧于"雷人珠"的名号。PS2 版的恋爱游戏名作《君吻》的续篇《7 マガミ》首日达到了3.5万的好成绩。
- 育碧公司官方确认,其刚刚收购的

#### NPD北美最新软硬件销量公布 几家欢喜几家愁PS家族群体垫底

本刊讯 美国权威统计机构NPD,公布了最新一次北美地区全平台软硬件销量数 据、截止2月28日、《街头霸王4》、《杀陂地带2》等深受关注的大作以及硬件平 台的销量都有了确切数字。

软件方面、除去长年盘踞销量榜半壁江山的任天堂一众软件外、于3月12日发售 的〈街头躺王4〉,双版本合计销量约为85万套,其中X360版44.6万,PS3版40.3 万,达成了还算不错的成绩。2月27日推出的(条数地带2)统计销量约为32.3万 套,并不太乐观,不过因为统计时间问题,真实销量可能会有较大出入。X360的 (使命召唤5)依然保持着稳定的长卖势头,官方更新的新地图下载也对此刺激了不 少。而SE抱以极大期望力图"开阔海外市场"的〈星海传说4〉却遭遇滑铁卢,2月 24日发售后销量未能突破10万、实在令人惋惜。双平台的《FEAR2》、Wii的《死 亡之屋〉、《勇闯尸城》以及DQ、FE等一干日系大作的美版均排在十名以外,预 计下月就将消失在销量榜的名单上。硬件累计方面,Wii已经拥有了1800万以上的 姜机量、X360以1400全万稳步其后、PS3则以720全万台位居第三、全球销量破亿 的NDS在北美已达到2800万台以上、对手PSP则只有其一半左右、约为1400余万。

#### 宅男之梦?日本产业技术综合研究所 公布高度拟真可活动型女性机器人

本刊讯 你想过一位可爱的机器女孩能陪伴在身边吗?技 术的日本人很快就会实现你的愿望,近日日本产业技术综合研 究所公布了一台高度加真化的女性机器人。宅男的终极梦想已 经并不遥远。

这台最新研制成功的女性机器人代号为"HRP-4C", 身 高158cm.体重43kg、身材参考了日本女青年的平均数值、外 表采用像字航服一样的衣服材质、脸部和头发都制作成了标致 的年轻女性摸样,而且能做出眨眼、张嘴说话、微笑等相当丰 富的表情。在对外展示会上,该名机器女孩进行了现场走台表



演,原本机器人很难控制的双脚平衡行走,在"她"级慢却优雅的步调下表现得相 当自然,并向在坐观众进行了鞠躬、双手合十等逼真的拟人动作。如果在远处不细 看还真的会以为是活生生的女孩在台上表演。不过能看出,其手部依然是无法弯曲 的直立型,各种动作还显得比较僵硬,研究人员表示还将继续加以改良、并预定将 于一年后投入量产化、宅心十足的你、难道不想来一个吗?

#### Massive Entertainment工作室的创始人 ●SONY最近在一次问卷调查中透露

Martin Walfiz 已经从该工作家离职 离开了他于1997年创立的这家位于瑞 典的开发团队,目前Martin Walfiz还没 有诱戮他以后的去向问题

●EA正式公布了美式RPG大作续篇《质 量效应2》、对应平台为X360和PC,并在 官网放出了宣传视频。本作预定2010



- ●KCNAMI公布了最新一次人事调整通 知、小岛秀夫由原来的执行役员升任 为专务执行役员, 凭借此次升职, 小 岛秀夫赊负责小岛工作室外、还拥有 了在公司相当大范围内的管理权限 即辅佐社长的高层管理人员
- 根据日本销量统计。托光荣发售的 《大蛇无双Z》和《真三国无双 联合突 击》热销的福 PS3和PSP在本月初形 成了相当喜人的高涨热销势头。延续 由《龙如3》和《生化危机5》带来的 良好走势。《大蛇无双Z》达成了10万 余套的首周好成绩。光荣目前可以说是 PS系平台最重要的第三方之一了, SONY

这是历代系列作品最快的速度, 以

目前PS3在日本300万台的普及量。大约

有六分之一的人购买了这款游戏。同

时 加上本作的成绩 《龙如》全系列

●微软宣布于2月28日发售的X360《光

套。此成绩刷新了X360平台即时战

略游戏的新记录。截止目前为止、LIVE



#### PS3独占高达动作游戏新作公布 《机动战士高达战记》演绎新篇章

本利词 NRGI最新公开了一款意达颗材动作游戏新作《机动战士高达战记》。 对应平台PS3、将充分运用PS3机能实现直正次世代的水准、游戏目前开发状况约 为60%,上市日期暂时未定。

根据目前已知的情报,本作最大的特征就是将充分利用PS3方便的网络功能。 讲行Online模式下的游戏,其中可进行多达8人的同时对战和4人的协力合作。游 或是用高达系列动作游戏最传统的第三人称视角, 那种真实又不失流畅的游戏操



↑希望这款冠以名作称号的游戏,维让我们 代高达游戏的正轨化? 就让我们来拭目 依於到次世代高达游戏的真正顺准

作, 会是本作最值得关注的看点。本作 包含原创剧情故事模式, 最新公开的高 达7号机,以及与之相关的一年战争两年 后的故事。会是其中最吸引人的内容音 节。本作与PS2上拥有很高口碑的《机 动战十高达战记)采用了同样的名称。 这是否意味着厂商将在PS3上实现次世



#### 《恶魔猎人》系列全球出货突破千万 对CAPCOM全球化战略贡献主题

本刊词 CAPCOM于3月18日对外宣布。(恶詹 猎人〉系列累计全球出货量已经突破了1000万套, 成为继〈街头霸王〉、〈生化危机〉之后该公司最具 有影响力的全球知名品牌。

《恶魔猎人》系列从2001年于PS2上推出首款 作品开始,到2008年1月推出PS3/X360的(恶魔猎 人4》,总共在家用机平台发售了4款系列作品,期 间除了游戏外,与之相关的漫画、小说、TV动画等 多元化周边产品也拥有相当多的数量、整体质量也都 保持着与之相称的一流水准、含盖多领域的《恶魔猎 人》系列如今不仅在日本,在美国、欧洲、澳洲等主

要的发达消费市场已经拥有了非常高的知名度与良好的口碑,是目前CAPCOM全 该化战略不可或缺的需要一环。

这个当年曾经膨胎于《生化危机》中的动作游戏新贵,现在已经像一名中坚战

IOTTOP GAME NEWS



### 士一样成为CAPCOM顶梁柱之一,神谷英树应该可以含笑了。

#### 超忍再临!绫音隼龙共同上演除魔新忍剧 PS3移植强化版《忍者龙剑剑传 ∑2》跨占公布

本刊讯 TECMO公布了对应PS3平台的动作游戏新 作〈忍者龙剑传 Σ2〉,与前作同样为X360平台作品强 化移植作, 除保留全部内容外还将追加新可控角色缓音 和更多新武器及新BOSS等内容。

游戏的前作《 E 》为移植自Xbox游戏(忍者龙剑 传》的强化版,本次移植的版本自然是于去年在X360 上发售的(忍者龙剑传2)。PS3版会在原来的基础上 针对PS3平台进行改良优化。并追加众多全新的要素。 新武器"破碎牙·暗魔"会是玩家手中最新最锋利的杀 预利器, 体型超巨大的新BOSS会出现在喜欢更高层次 排战的玩家面前,体验更为刺激爽快的超忍激斗。

更令人惊喜的是, 《死或生》中美丽的女忍者 绫音将会作为新的可操作角色加入到本作中, 她不仅拥 有与集龙完全不一样的身形和攻击手段、还会和隼龙有 着华丽实用的合体技可供使用, 期待她在新作中的完美 表现和与集龙上演的精彩好戏。 "硅酸脸"坂垣伴信需开TECMO之后, (忍者



也要斩向PS37。

龙剑传》的开发制作权已 经全权交给了他的后继者 们,不过看来他们并没有 继续走坂垣的老路, 多平 台赚钱计划似乎更吸引人 一些。目前TECMO正处在 与光荣准备合并的前夕。 在此时公布对应PS3的大 作。想必也是为了与光荣 的步调达成一致, 光荣现 在就是主要偏向PS3平台。 ↑曾是X360专属的超忍如今 TECMO至少要多平台化 一些才比较合适。

### 全球热卖突破400万 生化危机5系列最高

本刊讯 万众瞩目的超大作(生化危机5) 先后于本 月5日和13日在全世界发售,仅仅一周左右时间, CAPCOM即宣布本作全球出货量已经突破了400万 意。这个数字创造了系列诞生以来的新记录。

〈生化危机 5)选择了最高 硬件水准的PS3 和X360作为游戏 平台、充分发挥 了硬件特性,向 玩家们展现出了 一个十分震撼的



(牛化)世界、排承前作成功的游戏方式,加入乐趣 十足的双人协力游戏模式,大魄力的高面设计,极为 精彩的电影级打斗场面,紧张刺激的群体战斗,都作 为吸引人的要点令玩家们大呼过概。本作在欧美上市 后立刻登上了各国软件销量榜的榜首。在日本也达到 了约30万套的首日销量,成为了本年度目前为止全球 最畅销的游戏软件。加上本作的成绩、〈生化危机〉 全系列作品全球累计销量已经达到4000万套以上、相 关作品几乎涵盖所有的娱乐领域,是CAPCOM所拥有 品牌中当之无愧的王者之作。

- "《杀戮地带2》的优秀证 受媒体采访时宣称。 明了其他平台与PS3的差距。这款PS的历史品牌 将带来更多的价值。以至于很多X360的玩家都
  - ●对于3月26日《生化危机5》将收费追加下载 内容一事,CAPCOM官方宣称 是系列从来没有过的,开发新模式需要更多 资金增加成本, 虽然对战模式中的内容已经包 会在游戏中 但该功能并没有开启 玩家需要 另行购买,才能体验到这超出作品原有范围的 新内容
- ●根据有关消息 SCE将会在3月29日推出两数 S3同鄉套裝 80G主机分别同鄉 (抵抗2) 求PS3降价的压力所做出的折中办法。以继续 从侧面刺激PS3的销售。目前此消息还未得到
- 任天堂新近公布了三畝NDSi新颜色主机。主 分别为"粉红 柠檬 定于3月20日开始销售。有
- ●NVIDIA公司宣布已经与SCE签定了PS3平台工 具与中间性授权协议书。该公司持有的PhysX物 理引擎將被应用到PS3游戏开发中 SCE授权的 PS3游戏软件的开发者,可以将PhysX工具包免
- ●SNKP宣布《拳皇12》的家用机版将加入全新 启此功能后,画面上人物角色会有更为圆滑流 畅的视觉表现。此外据称家用版还将在原来20 人基础上增加新的角色
- ●根据Chris Kramer的修正情报,CAPCOM公布的 两款新作《勇闯尸城2》和《失落星球2》的发 售日为2009财年内,也就是说最晚明年3月31日 >前 我们就可以玩到这两部游戏。最有可能 的就是今年年底,或是明年二,三月的销售旺



### 本刊讯 KOEI公司的PS3版《大航海时代Online 南

十字星》即将于4月28日发售,目前厂商已经公布出了 相当细致的游戏内容,对应PS3版的网络收费方式也已 经确定。 PS3版以PC版为基础,并针对PS3平台进行细节上

的改良、PS3版将与PC版共用伺服器、两版本之间可 以在同一个游戏世界内共同冒险、战斗、而不必担心 平台不同而"相隔两地"。PS3版拥有多达60种以上 的职业供选择, 自由创造新的角色加入到这个宏大的 航海世界中、欧洲中世纪的港口都市会用十分精细的 绘画风格来展现。人物的技能种类繁多、技能搭配 方式有100种以上。游戏支持PS3的无线手柄和PS3 用的USB键盘操作,。能和PC上一样进行无障碍交流对 话。厂商还承诺游戏发售后,将定期举办官方的在线 活动,这个航海世界会充满生机活力。PS3版的售价为 6090日元,

其中包括了为 期30天的网络 联机票券, 消 戏正式网络收 费则为1575 日元/30天。



#### 《怪物猎人》5周年纪念活动 MH3试玩版新情报被舞

本刊讯 CAPCOM公司 于3月11日, 在东京举行了 (怪物猎人)系列诞生5周 年的纪念Party, 由迁本良三 主持,会上进行了一系列纪 念活动,并公布了 (怪物猎 人3〉试玩版在内的一系列 新消息。



系列制作人迁本良三干

Party上发表了5周年纪念企 「迁本良三(右)目前可算是风华正茂的新贵

划,将新设立多家专门用于 制作人,〈怪物猎人〉打造了他的人生。 MH系列活动的俱乐部,并召开5周年纪念音乐会"狩猎音乐祭",預定3 月28日召开。关于4月23日预定发售的Wii版(怪物猎人G)网战付费方式 也已经确定,首次登陆Wii的本作会采用Wii点数购买游戏时间的方式进行 支付, 共分30分、60分、90分三种券, 分别需要800-2000Wii点数。受 FANS关注最多的〈怪物猎人3〉也公开了更多关于试玩版的新情报、试玩 版中会包含两个可供选择的任务,分别为讨伐"ドスジャギイ"和"クル ペッコ"两头BOSS,可选用大側、轻弩等5种装备,对应Wii遥控標和 传统手柄两种操作模式,仅限一人游戏,试玩版将包含在4月23日发售的 (怪物猎人G)中一起脑间发售。



#### 100 万台将至! 未来新计划 日本 X360 即将路入新纪元

本刊讯 截止今年3月11日、日本地区X360累计销量已达到95万台、日 前泉水敬向媒体表示,即将在日突破100万台销量的X360,2009年将会有 更多令人惊喜的动作献给玩家。

X360主机自05年底于日本首发至今,一直销售进展缓慢,但从去年下 半年开始、借助多款日式RPG大作的帮助、销量速度有了显著的进步、以 目前95万台的成绩来看,未来几周内X360就会在日本突破100万台大关。日 本微軟Xbox事业部长泉水散接受日经bo社采访时表示。能突破100万台是 一台主机在日本成功最基本的指标, X360达到这个目标将是一个里程碑, 同时也是向未来更高成绩前进的起点。



↑不觉得泉水敬的这个动作很像某PS之父 TGS等时候,微软还将陆续公布 吗? 是巧合还是他有意为之呢?

泉水做同时还表示, 微软已 经制定了未来下一阶段的规划目 标,包括持续不断烦推出符合日 本玩宴需求的游戏作品, 增强与 玩家之间的互动, 为玩家们提供 更好更优秀的服务; 强化网络功 能,今年内将导入线上高清电 影、电视播放、即时发布会的线 上播放功能。此外, 在今年E3, 一系列重量级游戏大作。

#### 任天堂确认欧版Wii主机提价 以应对英镑贬值和带来的负面影响

本刊讯 游戏主机随着时间逐渐降价是业 镑,同时任天堂还计划 内常识,但不降反升到是很少见。近日任天堂 一同提高Wii游戏软件 官方宣布, 由于英镑贬值等原因, 决定提高英 国地区的Wii主机价格,而玩家们却对此纷纷 此次涨价也是一种无奈 表示了不满。

最近由于金融危机带来的持续影响、英镑 的国际市值一直持续下跌,与之相关的产品均 受到了不同程度的负面影响、销售利润有所 减少,对此,任天堂决定调整英国Wii主机及 相关周边产品的价格,以保证在英国的正常 销售。本次提价后,在英国购买一部Wii需 要180英镑,与之前相比涨幅约为18-20英

的价格。任天堂解释道 之举, 这并非任天堂面 对消费者的单独涨价, 而是经济形势所迫,货 而波动导致的非正常结

果,不过玩家们似乎并

不这么认为, 得到此消 息后,就有大批英国玩家表示了对任天堂的不 满,认为这是任天堂的趁火打劫行为。



#### 港版PSP3000发售两款迎春新颜色 如新嘉年华华丽欢乐魅力风格

本刊讯 SCEH宣布推出港版PSP3006新颜 色主机、分"曜日黄"、"青翠绿"两种、于 3月19日在香港上市,建议零售价1380港币。 与今年1月15日推出的"兼光红"、"跃

动蓝"一样。本次两款新颜色同样也是



"CARNIVAL COLORS" 系列的一部分, 本次 的"耀目黄"、"青翠绿"的风格主题为莀 现春天的活力感,并符合嘉年华之"华丽"与 "欢乐"的气氛,由此表现出PSP3006系列精 细美丽的独特魅力。

SCEH表示, "爆日黄"和"青翠绿"型 PSP3006将进一步加强CARNIVAL COLORS 系列的魅力,算上已经发售的颜色,PSP3006 已经有7种可供选择的颜色, 玩家可以根据自 己的享好自由选择喜欢的颜色来体验PSP的乐 趣。SCEH今后还将推出更多新款式颜色的主 机,以及更多迎合玩家口味的游戏。

#### NDS系列主机全球销量突破 4年3个月零2周历史用时

本刊讯任天堂正式对外宣布,时值今年3 月6日、NDS系列主机全球累计销量已经突破 了一亿台顶峰大关,成为了家用游戏机历史上 最快达到一亿台销量的主机。

2004年11月21日,第一台NDS在日本被 卖出,此后在北美、欧洲、亚洲等世界各地纷 纷上市, 都达到了十分迅猛的销售形势, 仅仅 用了4年名的时间,这台不可思议的堂上双屏 机,就达成了其前辈GB花费11年才达成的亿 台成绩、实在令人为之惊叹。任天堂对于NDS 达成亿台销量表示高兴。向支持购买的玩家表 示感谢。为了答谢玩家们对NDS和任天堂的爱

载,未来还将 会有更多 惊喜的内 容献给玩家们。 并继续为实现"一人-

台"的目标而不断努力。 对于NDS的亿台销量,虽然有一些业内人

士对其销售数据存在质疑, 但NDS在全球的极 大成功还是无法否认的, 任天堂开拓非玩家一 般大众群体的成功手腕是谁也不能比拟的。在 发售新颜色后、DSi的销量肯定还会持续飙 升, 任天堂的钱永远也赚不完。

## ●SOLIARE · BNIX公布、NDS《王國之心

358/2天》发售日为今年5月30日,价 格5980日元、同时还将推出一款该游 戏的限定版NCS主机,采用迪斯尼和王 国之心的主题风格设计、限定版主机

●来自IW的统计数据显示。于2006年 11月发售的《使命召唤4 现代战争》 PSN用户、与暴雪公司的PC网游《魔兽 世界》在线用户数量相等

- ●台湾光荣公司宣布。于3月12日推出 的PS3版《大蛇无双Z》 计划将干令 年 要假期间推出官方中文版、具体上 市日期和价格还有待确定
- ●CAPCOM宣布将于3月26日追加《生 玩家间竞争杀敌数的Slayers模式,和玩 家互相残杀PK的Survivor模式。此次追 加下载暂时仅限定日版。通过PSN和 XboxLive进行收费下载 PSN为250日
- ●法国游戏开发商Spiders Games公司宣 布、将推出一款名为《火星》的PS3和 PC平台游戏、类型为ARPG、游戏以200 年后的火星为舞台,讲述未来世界人

- 类在预机来临的火星上冒险的科幻故 事。目前本作的发售日及价格等均未
- 等待官方的后续消息
- HLDSON公布了经典动作游戏的最新 作《高桥名人的冒险岛Wii》,预定4月 中旬通过Wii Ware进行配信下载销售 游戏类型依然为系列传统的动作游戏 画风依然是以前的卡通风格



- ●TECMO目前透鐵將会在3月24日公布 一款新作品 预定在美国旧金山公布 详情、游戏名称和类型仍然未知。不 过根据消息来到断将会是一款PS3平台
- ●德国Crytek公司正式发表了对应 详细情报会于本月的GDC上发表
- ●Harmonix、MTV、Apple Corp三家联 合宣布, 收录有大人气乐队"甲壳虫 歌曲的新作《甲壳虫 摇滚乐队》将于 9月9日上市 同时对应PS3/X360/Wii 平台 其中收录有1962年-1969年甲壳

#### 《杀戮地带2》首席关卡设计师Neil跳槽 加盟新公司Splash Damage 开发全新游戏

监Paul Wedgwood对外界证实, (杀戮地带2)的首席 关卡设计师Neil Alphonso已经正式跳槽到他的公司。 并开始开发新的游戏作品。

(杀戮地带2)于欧美发售后形成了相当火暴的热 销势头,其相关综作也深受玩家们期待。但Neil Alphonso这位才华横溢的设计师却没有选择留在 Guerilla继续给SONY和PS3开发游戏,在游戏发售之 后,他就辞去了原来的职务。加盟到了Solash Damage 这家以开发第一人称射击为主的公司开始了新的工作。 根称他将在新公司带领一支新的团队,为《辐射3》的 发行公司开发一款全新的游戏,名称和内容暂时还没有 透露、相信以其拥有的才能和丰富的开发经验,我们一

定能看到由他带来的全新体验。 Neil Alphonso除了作为首席设计师参与开发了〈杀

本刊讯 英国Splash Damage公司的老总兼创意总 数地带2)外,以前还参与开发讨《分裂细胞》。(永 沅的毁灭公爵》等知名游戏作品、此次从Guerilla附籍去 人的原因并不清楚,不过据称与"想转换工作环境"有 关。其实这种优秀开发人员跳槽的事情在业界实在太过 平常,自己的理想,目标和公司的情况都是决定因素, 小岛秀夫那么滋润的人不是谁都做的来的。



### HOTTOP GAME NEWS

- ●微软宣布X360主机在欧洲的销量已经突破800万 同时公布了三款新廉价Classics同捆产品 《光 《质量效应》等游戏将成为新款的 Xbox360 Classic系列产品
- ●CAPCOM公司宣布旗下首席PSP游戏《怪物猎人 26》 在日本累计销量已经突破300万套, 此成绩 仅用了不到一年时间 成为目前日本最畅销的系列
- ●SEGA公司推出的热门大作《死亡之屋 斩尽杀 绝》的游戏,创造了一项新的吉尼斯世界记录、在 此款游戏中出现了189次的粗话"Fuck" 每一分钟都会出现一次,占据了游戏总对话数量的
- 3%。这项并不雅的新记录也足以载入游戏的史册。 ●一名叫杰西·麦曼的美国耶鲁大学学生,在乘坐 美国航空公司的飞机时丢失了一台X360主机,为此 他起诉该公司要求向他赔偿100万美元, 开出如此 天价的理由是他丢失的主机中, 存有重要的游戏记 录和游戏帐号、这些"软价值"对他来说无法称 补 因此要求航空公司巨额胰偿他的精神起失 用
- ●SEGA公司对应PSP平台的电子歌姬育成游戏《初 音MIKU》确定了发售日,本作将在今年7月2日正式 发售,预约特典为初音MIKU的Q版黏土玩偶。

前该起诉沙索还在淄香由钾由

- ●SCE宣布PSP上《拉切特与克拉克》的姐妹作《秘 密特工叮当》、将移植PS2平台,除保留原作内容 并提高游戏画面分辨率外,还将新增特工道具。新 的车辆以及增加新的迷题
- ●继SONY之后, EA和育碧公司也相继宣布加入抗 议英国政府旗下的反游戏广告的陆营当中 反对英 国推行的健康教育广告中出现的儿童玩PS3导致过 早死亡的误导炒作型宣传。此外、SEGA、KONAMI 等厂商之前也已经加入到这一抗议的队伍中

#### 现实恐怖!为生化5发售造势引发社会恐慌 官方举办寻找碎尸活动惊动英国警察出击

本刊讯 CAPCOM最近在英国举办了一项别出心裁 的活动,要求参赛老路物落在市中心内的碎尸块找出来 并交回,以给〈生化危机5〉的发售造势,不过这项过 于另类的活动却引发了出人意料的恐慌效应。

厂商为本次宣传活动准备的道具——碎尸块制作 得非常逼直、不 细看任谁都会以

↑这老兄手里的人头实在太逼真了。

为是血腥的尸体 磁块被散落得 到处都是,主办 方还为找到最多 碎块的获胜者准 备了双人非洲旅 行这样丰厚的礼 物。不过、活动结果似乎并不太会人准章、这些碎尸体 由于做得过于逼真、使得伦敦的市民看到后信以为真、 以为发生了恐怖事件而导致了恐慌,甚至有人立刻找来 了警察处理这些令人惊恐的尸体。本次活动最初准备了 三个头颅, 三个躯干和十二条断肢作为活动诸县、但活 动结束时却只有两个斗桶。一个框干和六条斯肢被河收 了回来,其他一些残头断臂完全不知了去向。对此 CAPCOM对外宣布,要求找到剩余碎块的人可以将之 交还回来, 以争造成不必要的麻烦, 同时也通知了伦敦 警方,如果再发现残破的尸体碎块,可以自行处理掉。 不必再为此大惊小怪。

创意无极限,能造成如此效应也不得不佩服 CAPCOM的炒作手腳、虽然引发了一些麻烦、但达到 这种宣传效应、CAPCOM一定是在偷着乐。

#### IBM宣称已给Wii提供5000万芯片 成为Wii 稳定与节能的最大功臣

本刊讯 全球最大的处理器供应商(BM近日宣布,该公司的Wii游戏机处理器订单 个数已经达到了5000万,这证实任天堂公司的Wii主机产量至少已经达到了这个数 字, Wii将成为第一个突破这个级别的本世代家用主机。

IBM这些提供给Wii的处理器芯片是在美国纽约州的East Fishkill高级芯片工厂 生产出来的,从2006年开始根据(微处理器设计和生产协议)为任天堂报量提 供用于Wii硬件的处理器芯片,这种芯片是根据任天堂的要求特别定制的。以追求 输珍和节能的目标, 芯片以IBM的Power型物为基础, 采用了IBM的磁维操体 技术。IBM的Power架构是一种半导体设计平台、能为用户提供伸缩性与设计 的客户化。

硅绝缘体技术可有效改善芯片性能和减少耗电量,提供节省能源的用途。基于IBM Power架构和硅绝缘体技术的微处理器可用干包括游戏、消费电子设备、网络、计算 机存储和服务器等多方面的应用。Wii的稳定运作质量确实离不开此芯片的功劳。任天 常选择IBM作为芯片供应商一点都没错。



记得以前曾有人专门测试讨次世代三大 家用主机的硬件抗击打能力、结果Wii以绝 对优势完胜PS3和X360,而且似乎从来没

> 己的Wii运行不稳 定, 玩家们应该 感谢的除了任天 堂的产品设计师 外, IRM的讨礙 技术水准也是绝 对要顶礼度轻的。

有玩家抱怨过自

#### 第三届英国电影与电视艺术奖颁布 使命召唤4与马里奥银河双廊

本刊讯 英国时间3月10日, 伦敦学 行了一场别开声面的游戏颂奖仪式。在 众多游戏爱好者的注目下, 第三届英国 电影与电视艺术学院视频游戏奖得主名

英国电影与电视艺术学院一直致力

干推广传奏的影迎迎领艺术, 在草图细 有很高的知名度和影响力,在2006年, 视频游戏被列入移动影像艺术形式,视 ↑反恐和战争是世界的共同语言,美国的盟



频游戏奖也同时列入颁奖的范围、作为 友英国自然也对这玩意很中意。

对视频游戏创造性与艺术性的肯定。本次颁奖活动的主办方邀请了来自游戏界的众 多游戏制作人、程序设计人员、艺术创作人员以及媒体的编辑。作为本次活动的评 委评选出获奖作品。经过激烈的角漆、Activition公司推出的(使命召唤4 现代战争) 获得了"2008年游戏大奖"的荣誉得主,同时任天堂公司的《超级马里奏银河》获 得了"最佳游戏奖",双双成为本次活动的赢家。此外,"电影电视研究员奖"被 授予了雅达利公司的创始人诺兰 • 布什内, 以肯定他为游戏业做出的贡献。作为英 国少数存在评选游戏的机构之一、本次颁奖活动也引起了业内的一致关注、英国近 些年在游戏行业的市场发展, 逐渐处于欧洲的主流地位, 尤其在欧洲还没有一个统 一的游戏综合机构时,英国在业界的地位显得更加尤为重要,这种形式的活动,虽 然算不上多正规,至少是对市场的一种有效积极的刺激。

获奖的两款作品在英国上市已有很长财间。但凭借差优美的游戏素质在当地一 直保持着持续热锅的势头。前者的网络在维对战人数一直排在英国地区的前列。而 后者、则更是实到脱销而供不应求。英国市场虽然并没有美国那么大、但其带来的 市场影响力却决定着厂商对欧洲的投资定位。

### 史克威尔·艾尼克斯"麒麟"——野村哲也

何为"麒麟儿"? 我国古代对聪 颖可爱的男孩,人们常呼为"吾家麒 麟"。更有"天上麒麟儿,地上状元 郎"之说。而在当代人们一般把年轻有 为的青年才俊称为"麒麟儿"。现在的 野村街也早已不是当年史克威尔的"麒 躺儿",已经成长为史克威尔·艾尼克 斯的"麒麟"。现年38岁的野村哲也在 20多年前, 刚进入史克威尔时, 主要职 资是做角色设计和为最终幻想游戏系列 做權型。但之后, 他逐渐在游戏管划和 设计方面展现出才华,工作范围并不仅 仅限于设计方面。这20多年来,野村已 经成为史艾社制作团队的核心成员。开 发了多个著名的游戏作品, 也一直带领 着史艾社在前进。业界对他的评价为



↑正是野村这些年来的辛苦经营,才有 了如今FF能与DQ平分天下的局势。

"能从普通的小美工成为著名游戏制 作人的,除了天才宫本茂,就只有野村 哲也了"。

众所周知当年史克威尔就是制作 RPG游戏为主, 而其他很多非主流作 品却都是野村所策划的。例如当年的 (神佑擂台)、(晶莹之露)、(武藏 传》等优异作品。不要以为这些作品只 是当年的辉煌, 就算是当今, 它们其 实灵魂附体以后,仍然活跃在业界之 中。排开前些年得野不一的〈贫癖传 2) 不说, 去年12月18日,(最終幻想) 系列21岁生日时的纪念作品《纷争 最 终幻想》的線形就是当年的《神佑播 台〉。而《品尝之器》就是《最终幻想 水晶编年史》系列的雏形,这个您知道 吗? 这么说来,野村街也还真是会利用 老资源。当年《最终幻想8》是历史上 第一部有主题曲的FF系列游戏。这提议 就是野村提出的,还有《王国之心》系 列,可以说,近年来史艾社的发展绝对 离不开野村的贡献, 他功不可没。史艾 社的热卖作品都意不开他的策划,或者 他所率领团队的努力。

再来说《最終幻想》系列,影响力 最大、知名度最高、支系最为庞大的也 莫非是《最终幻想7》了,当年七代的



成功可以级和野村有着不可升割的美 寨。当的野村利用工作之余撰写了数万 字的小说便概,级口牌位认真阅读后 对其笔下克劳德和萨圭罗斯的思想对 决放事深层兴趣,决定和他一起把小 级改确或激变测,这就是《假文 7)。野村事业的真正确飞就正是从 《最终处理》了开始。这个系列 也成为《播卷设理》了开始。这个系列 也成为《播卷设理》2

《最終幻想13) 出现之前,填外 真空期的空白的倾补作品。(少 年归来)、《核心危机》、《卷柏拉 事的晚歌》等作品轮流出击。(少 年归来)的蓝光补完版也即将左 2009年4月16日时《最终幻想13》 试瓦版一同再次降鑑。现在"野 抖档也"这个名字成为史文杜聚 系條征却已经是不争的事实。数 數(最終知想)系列总销量的第三位, 分別應。7、10、定工學經歷年的人 分別應。7、10、定工學經歷年的人 可。在由明確设计(最終幻想12)角 更重新店用戶的人役、从目前公司角色 。遭受周围后,《最終幻想12)角 重新店用戶的人役、从目前公司角色 來看。《最終幻想13)的人役几平都可 以在了。8、10中找到影子。这是對色 數字被房,还是倒置的图印之前的角色 大腹。《最終幻想13)这近没有公布更 深趣辨了。因此是有一个加了30分钟的重要也 就是规了流的问题。并且推出的事故 就是规了流的问题。是正推出的事故 就是规了流的问题。是正推出的事故 如则图版。就观理十生界,也又有《最



### 游戏中的物理学——马里奥的重力世界

避职里果这个任天室的招牌角色。 相信所有玩家都熟悉其大名。其中被理 以"超级早里表状"之名的主使系列 更是世际公认的动作物及投展,显然只 是"禁"这个简明单单的操作。却能行 生出无约的乐趣,这就是马里兼世界的 整力所在。然而最近,一位美国的物理 "荣教师强过对近代礼里集作品的研究, 策然测过了各世界中重力的变化,他实 更是如何做的"发现下态"是是如何做的

#### 如何计算游戏中的重力?

听上走框玄平,其实是挺简单的一 透物理图。在沒有其余外力作用的情况 下,如途物体垂直下塞的时间高度,就能知道某所受到市面为加速度,也即 看力。这可以促集中的专理力争令人门 知识,用商的创业或表达出来就是。 e=2s/tt、也则重力加速等,上面等 及用限处时间的平方。按照这个思路, 我们就可以开始着于测量马里吴世界中 的重力了。



拿这个来溯游戏中马里奥落下的时间是 然难以得到较为精准的结果,即使是用 多次测量后取平均值的方法也不妥。

其实有一个好办法。那就是先录 下马至泉族员的这座乘像,然后列 一些专门的投资籍放工与(例如 "Quicktime",得这段录像,这 模式、数一下马里泉从最高成落下所使 模式、数一下马里泉从最高成落下所使 (FPS城frames per second ) 远隔末 古族段级的场域。但形分的人员 设施的人员 的一个场景,是一个场景的人员 的一个场景,是一个场景的人员 的一个人员,是一个人员

#### 结果出人意料:11倍重力!

时间有了,至于距离,虽然上面我 们说过这很容易测量,但是还是要做一

好,现在时间和高度两项都有了, 将测出的结果代入公式后会得出什么结 果呢?这里分别计算了七款比较经典的 马里鬼游戏中的重力情况:

#### 超级水管工的钢铁之躯

以上游戏列表是根据发售时间由远 及近的顺序列出的,可以看出其中重力

別政名称	財制	下降田高 (末)	量力加速度 (余平方形)	101
MARKERES	0.5	11.4	91.28	9.31
超级马黎美元第2	0.4	8.6	107.95	11
超级马里赛兄弟3	0.5	11.5	92.31	9.42
超級马里與世界	0.5	7.7	61.92	6.32
超級马里用64	0.33.	3.8	69.22	7.06
超级历史马里条	0.77	12.7	43.05	4.4
起致近片马型臭	0.4	4	49.47	5.05

盘太的甚至处到了11个g (1g=8.8张 每平方秒)要知道,推揭现有的物理学 知识,正常人类最多大稳下突50以内的 事力,一旦超过这个程度被会失去意识 甚至死亡 (龙珠)里的信息排弃王拳 一开始也就(10倍重力。不得不感叹马里 集选位面容可夠的大场对于极极身体之能 (他,以前率全发通出来课。果被士角这



玩意儿不是一般人能做得来的。

当然一切上发生不过是似乎所成 是有爱观哪点就是用到一定程度才能 琢磨出来的玩意儿。各位读者朋友自然 不必太复意。不过小编个人倒是是得最 有意思。用来无事很而看着这些五花八 门的东东,也是颇为财政的。话记。似 于还真看见有读者来信问能不能开个世 目介括下游众中的物理学或是数学知 识,开华世越有难度,这年页或希觉 就被继续是这种更美。(天),口文此斗

二、三月的大作狂總漸漸过去,厂商们在忙着数钱之余,似乎已 经在着手准备今年下半年的计划。以E3为标杆,各大日美欧厂 窗 还没有亮出的牌已经渐露倪端,来自各路大道小道的消息变得热闹了。 计划中的、开发中的、即将雷画的,表和摄到的就是未来半年 内套影非常的游戏聚餐。 口音報/御稿



的名作曾给很多人带来过感动。如今PSG发情 **奖称曹人气。另一方面,集是也认为今年上** 已经两年多了,该小组似乎一直保持低调: 同时公布他们的新作消息,如果该说法属实 上发来演讲,而且另有清息称,ICO小组运会 - 之所必须有两外公布 - 加四为他们还没 TCO製作人上由文人特殊定在本月的GD(



不再担任本作的开发总监

### 《合金装备5》 特公开

程在4月東6月的第一天

消息,而且会在E3展上首次向公

述管电影如何成为Cyborg Ninjath 雪电将再一次代普蛇椒原为主角 客。但是据可集消息等,即将公开的《含金谱 备5)将会是4代《爱国者之钱》的前传作品 有糖比2代更为出色的表现。另外还有消息 手中指導天才少女Sunny的经历,新作中 - Meryles 导的新 



其实就上述两点

多的新机型」。而对于新型号的PSP,两位并 . 目前还没有实际可公布的内容 - | 未来PSP的发展存在多种 東灣UMD報停推出新型号的 - 地梯出体参比现行主机小师



### NPD调查显示: 在线游戏市场

美国的13-17岁玩家所占玩家比重是最多的 便識的操作性使其更具独特的吸引力 而这个年龄核的玩家对视频游戏模关注量多 19%上升到了22%,在线游戏的美型多种性和 的视频游戏机 半的玩家选择了360为最适合的在线平台 的统计机构却不断模式自己的调查得出火药 APD此次调查描述了2万名调划 PS3和380的主机大战还说未分出胜负 。NFU符,因起来被多的青少年



Mr. solven

危机号源的高频产品需求置下降所服 中一部分将被用做将来游戏的限定同細版 再单独买,甚至专门订购都不可能 使用,就像《生化危机》》的同题主机 只被用来单在指定的店铺内进行限量销售 内减少精英瓶X360的出货量 珍品 - 传将无法 ,并且很可能因此而提高精英版 。而应写传商的精英版订单就会联络作品 其家这并非像教新的圖钱计划 限定斯主机都会用赖莱斯作为标准配



**被精美、配置高速** 



### 《铁拳6》放到360光盘中是个挑战 从中得到的技术将影响下一代主机

常大的挑战、将其内容宣影地袭击。 张DVD中, 要很高的技术才能实现,我们正在为之努力以求达到预想的效 而这个探索的过程、将为我1]下一代主机的开发积累宝贵的经验 充分发挥机能特性的话应该不会有太大的区别,不过其所带来的开发技术

倒是对NBGI很有好处 作为以后的日子打草础



### iPhone游戏和PSP比还太嫩 我们能提供的平台比他们棒多了

"虽然 Phone 手机进军的 政市场取得了 定的成绩,但是由于其平台的局限性 游戏功 能的发展体纪非常有限,并不具备PSP防拥有的势力、所以PSP始终会在这个领 同时,PSP能提供的开发空间也肯定优秀相多

SCE看来提完全不把 Phone放在眼里,不过想想也并非没有透现。游戏只 除考PSPtr能像手机一样打电话、那还有占荷头



#### 选择360是因为硬件厂商的支持 技术层面上星海4可以移植任何平台

制作人山岸功典称 选择360平台,是因为微软是第一个向我们提供详细硬件规 格的硬件厂商 除了在日本取得成功外、我更希望该游戏也能在每外受 就像FF 因为《星海4》的5 擎确实非常强大 强到可以轻 易地移植给任何 台主机、比如PS3和PSP、甚至NDS。

二岸功典的鼻子都翘到天上去了 · 星海4 的高素质确实让人看到 了3A的实力,不过欧美的玩家买不买帐还是未知数。不过这样的高企也价 乎透露了该游戏希望跨平台的原望。



### 我们永远不会放弃PS3蓝光光驱 蓝光始终是PS3不可分割的一部分

索尼市场部经理K m Nauven日前说 放弃基元元婴等于是摧毁了PS3的青干,我们所有的产品和游 戏都是基于蓝光而开发的、PS3游戏、蓝光电影、PSN下载、都是以蓝光作为 数体、蒸光BD永远是PS3不可分离的 部分,无论什么时间,什么时候 么场合、我们都不会考虑放弃。

面对之前传言中的PS3可能放弃蒸光而降价的消息,这位常尼的经理做出 了相当坚定的否认。看来以蓝光力突破口,进行下 阶级降价消息只是道听 金融的操传 SONY是不会参求了。

### 沉迷游戏死得早?来自英国卫生部的忧虑

在很多人看来,存在正规游戏市场 的地方,应该不会有很多人把玩游戏看 作一件需要叫停的事情,但是前不久的 一则新闻似乎证明了这种观点是不大可 囊的。英国的卫生部门下属的英国心脏 病基金会 (British Heart Foundation) 、英 国痛症与糖尿病研究组织(Canour Passanch UK and Diabetes UK) 推行的"为牛會領 (Change 4 Life) 活动中、非沉神 电子游戏作为一个的不健康生活习惯遗 行了反面宣传。在该活动的官方网站 (http://www.4yourkids.org.tk/) 与其 他公开媒体使用的宣传画中,一个小男 孩手持PS3游戏手柄、神情来滞、盯着电 视屏幕,身体如寸步不移。就在他的旁 边打出了巨大的黑体宇宣传口号 所事事有导致早逝的危险" flick an early 游戏这个东西即使在国外也是许多人尤 其是关心孩子的大人们为之担忧的不利 于孩子健康成长的因素。虽然该广告并 没有直接把游戏和"威胁生命"联票起 来, 但是用游戏来指代"无所事事"

至少可以看出一些人对游戏的态度。 在一些人看来。长年累月地沉滞于 电子游戏而缺乏户外运动。对于这些东 子来说是很不好的。玩游戏、戴萧味着

久坐不动,就是无所事事。而缺乏运动 对于正处在发育期的青少年来说确实是 不良的生活习惯。肥胖是导致少年儿童 得卖的一个主要诱問、两缺乏运动和过 這個人当會。 則是导致肥胖的果果锅 首。因此全英間的家长们如果想让自己 的孩子健康成长、就必须让他们运寓局 胖,这个出发点是正确的。而Change 4 Lin的宣传目的。也是为了让家长们注意 让他们的孩子健康成长。

那么为什么这个本意很好的公益户 告在玩家面前里得如此不近人情呢? 说 起来还是因为这段宣传材料和视频很具 编动性。一个可爱的孩子在游戏机而前 里得疲倦不堪,也是依旧繁握手柄,不 肯寓开。相信只要是负责任的家长看到 这一幕的时候都会觉得于心不忍、巨大 的 "DEATH" 似乎在预示着这个孩子人 生的转点就在不远的前方,再回头看着 自己的孩子蹲在电视机前打游戏的样 子、这些为人父母的或年人做出的第一 反应肯定是关掉孩子的游戏机、把他们 赶到门外去玩。实际上,影响孩子健康 的根本原因并不是游戏机、而是"无所 事事"缺乏运动,这一点即使在广告中 也说得得清楚。阻止孩子沉迷游戏没有

### DEATH





徽、但是孩子不玩游戏,也得有相应的 运动补充进来才行。只靠拒绝游戏来培 养孩子的生活习惯、确实显得很片面。 实际上这个广告共有两个部分、除 "缺乏运动" 篇之外还有"甜食过 剩"篇,宣传手法与打电玩的小男孩如

Thursday

出一量。是一个小女套带着无限幸福的 寮懶大吃一块奶油蛋糕, 旁边则是另外 一句优人斯何的宣传语。 後載力如此之太明? death so tempting?} 如果按照例才"玩

游戏会早逝"的逻辑思维,那么孩子们 吃約蛋糕是不是也安成了穿肠霉药、甜 食应该和电子游戏一样萦绕,所有的噩 模店都应该关门大告? 头 的家长 显然不会这么想。既然如此,设计这两 条公共广告, 章 "死亡" 这种词汇吓唬 家长的人,难免有危害耸听的嫩疑。因 为广告中出现了PS3的手柄,SCE对于 该条广告也十分俯火,准备起诉宣传 卷。不知道全英国的张磁店的老板们会不 会也一起积极跟进呢 (英) ? □文/猴子

## 亏标准,大众化的名作效应

" 煮的商人卖产品, 二点的商人 卖品牌, 竟的商人卖标准。"这句商 界恒古不变的真理、自然在游戏界同样 **适用。虽然因为虚拟化产品的关系** 存 在得名不确定因素、不过 个高知名度 的品牌,要比 个优秀素质的游戏更具 意业价值却是不争的事实, 知名障, 商 衍、大牌制作人 在现今这个单群效 应严重的社会、这些东西显得更不可能 缺,新的东西,变得越来越难混。

#### 绝大多数人的选择

和柴米油盐 样 老百姓选择商品 首先考虑的就是"大多数人的选择" 这意味着更优秀。更保险 哪怕自己从 没有用过,这就是羊群效应,任何商业 产品一旦引发了羊群效应 那它就 定 会成功。哪怕实际靠质并没有传说中的 那样高,也会因为"这就是行业标准" 而被大多数人所包容, 甚至如算是一坨 不言物,也会有各路"专家"寻找丰富 多彩的理由论证其何其的香。

对于大务数人而言,品雄的名气要 比游戏的素质更为重要。在游戏还没有 发售前,大名气的系列品牌游戏一会比 低名气的原创作品受关:注得多,游戏中 心布的每个细节、每个人物、以及其制



前后

作人说过的每 句话,都会成为玩家们 经常谈论的话题。比如传世已久的"神 最终幻想†3 、是个人都能看出 它卖的就是 个标准, 个业界RPG 大作的标准, 时不时公布 个人物的新 图、隔三岔五地放出几张看似美伦美涣 的游戏画面、甚至发售运在天边就可以 盒宣传影像压成盘来卖钱、这就是品 總, 这就是标准, 实际游戏如何并不重 要,重要的是FF这个名头和与之相称的 游戏曲面, 有这些就够了, 压缩们就会 持续关注、并抱以期待。我们可以想象 如果没有FF这个名头、借给SE十个胆 子恐怕他也不敢这么干, 早灰溜溜地埋 头苦干开发游戏去了。

#### 依靠名头的生化5

这世界是品牌的世界、这绝对不会

错,一款成名已久的作品,其后的领 **德就是比何时期向类型的后辈作品玩得** 人多。举个例子就是, 生化危机5 肯定比 战争机器2 玩的人名, 就 貧品暗前老如何不如不如后老的人多如 牛毛,前者的玩家群也远远超过后者 日本、欧英、天朝、世界各地、天南 地北、都在玩生化5、甚至国民的CCTV 都公开报道了生化5的热潮之高。对比 战争机器2 就肯定做不到这 点,10余年的历史发展带来的就是品牌 和标准、这不是一款优秀的游戏就能给 比下去的。要想达到这种凭借标准大卖 游戏的境界。没有十年八年的时间为 验 业界的提聘成打,是得不来的,所 谓好酒愈配愈沉, 系列游

平心而论, 、生化危 机5、的靠质并没有达到4 代那种高度, 除了机能带 来的表面进化感外、场景 设计、敌人设计、隐藏等 紫等都明显不如4代, 尤其 是创意方面,5代几乎都是

戏的品牌也是如此。

原封明据4代的东西,只是做了强化和忧 化、属于新作自己的东西ジ之又ジ、说 真的, 如果没有顶着 生化 的名头. 本作绝对称不上是一点大作, 对比一上 真司的老练、竹内润还是嫩了不少、生 化的名头和三上定下的标准给了他发挥 的空间, 但他没有把它发挥到更高的高 度、唯一值得称赞的。也只有他替大力 宣传过的双人合作了。总之 这次的生 化5、就是一个 突品牌、实标准 的 典型,而我们期待更多的惊容,更多值 得赞叹的地方, 没有。

我们不求改变这个品牌化、标准化 的业界,因为这是全世界的通病,我们 只求品牌、标准等给我们带来与之相称 的高素质和高品质, 以不喜负我们内大 多數人的选择罢了。创造出一个全民向 的好品牌不易 珍重吧。 门文/翅膀



## 索尼游戏中文团队的十年汉化历程

前不久本刊曾经刊赞了微软台湾分部汉化小组人员的访谈。同为次世代主机 的竞争对手,自PS2/XBOX时代以来索尼的主机上也不乏一些优秀的中文游戏。索 尼自1994年发售PLAYSTATION以来进入游戏业界已经15年了。而自1999年PS 游戏(射雕英雄传)首度投入中文化游戏制作以来也已迈入了第10个年头。

最近GNN特别针对索尼娱乐至州分部企划开发部内容企划课主任陈云云及其 所塞领的中文化团队做过一次专访。在访谈中我们也了解到了10年来他们中文化 游戏制作过程中的经历与秘辛。尽管有的时候,我们可能对台湾同胞们的某些译 名不其认同, 但他们所付出的努力值得我们尊敬。





梦》、《龙之器》是一款类似连连看的益智游戏、玩家首先要看清龙背 上所是示的麻将瘾是什么,然后在中间的麻将堆上从上至下依次找到与 龙背上相同的麻将牌、通过点击来市除龙背上的麻将牌、从而阻止龙到 达门内。这款休闲美型的游戏由于文本量少、所以汉化难度并不大。

(星之梦)移植自PC版,是KEY社出品的短篇AVG,只有2小时的 剧情,带给玩家的是无尽的思考。故事讲述的是,由于30年前的 场战 争 现在整个地球都处于劫后余生的状态,在细菌战后被谵弃的封印都 市中出场的、就是主角废墟猎人、按他自己的调侃来说、就是"持破烂 的"。故事就在这样的背景下展开了,从绝望到希望,又从希望到绝 · 用一层剥到最后, 所

基本完善 1.雪汉化组

发现的会是什么? KEY-MIS CLUB 译文移植自KEY FANS CLUB 汉化的PC版。

接上期,再拿数后语打个比方吧。"外甥打灯笼 照旧(则)"。这一句中、新旧的旧和舅舅的舅谐音、从而 起到了一语双关的效果。然而,这一句如果要翻译成他国语 喜的话, 怎么能保证他国语言的新旧的日也与舅舅的舅诸音 呢?斫心。这里饲样也只达到了翻译出字面意思的效果而没 有翻译出其中隐含的成分。

除去一些诗词,歇后语等、某些中国的古文、照样属于 不可翻的范畴。另外、某些字面意思很好理解,但是在河汇 中隐含了引申意义的话,也就不可翻了。比如最近网络上很 流行的词汇 "很黄根暴力",这句话如果翻译成外语的话。 外国人很难理解这句话为什么在网络上那么火。

同样、日语中也有着不可翻问题。这里就拿标日初级 上面的 句樂口今举个例子 "贵社の记者は汽车で归社 をした"。这句话翻译成中文就是贵社的记者坐着火车回 社去了。但是,日语中贵社、记者、火车、回社这四个词全 部同音,所以引出了这句绘口令。再看这 句 "桃も寺も 排のうち"。翻译成中文就是排子和幸子都是排列的果实。 这句话从汉字上看不出什么蹊跷,但是如果写成假名的话就 "もももすももももものうち"。发音基本上全部都是 "4"。所以句子就利用日语要的单词和助词相谐音,起到 了绕口的效果。

由以上可以看出,不可翻问题是客观存在的,只要涉及 到两国的文化背景,以及语言构词方式的区别,必然会有不 可翻问题的出现。以上说到的古诗也好,歌后语也好,都是 中国古老文化的传承,在现在年轻人中的 些新词汇,却没 有这些类似的不可翻的问题。那么,游戏作为新生的事物, 其中有没有不可翻问题存在呢?

这期NDS汉化方面,有三款游戏发布,除上 人气比较高的《仙境传说DS》之外还有〈英语苦 F的成人DS训练)和《猿猿DS》。

(紅塊传说DS)由于字数限制, 道具名、图 物名、技能名都不能超过相对应的日文长度。比 如魔力之矛,在日版里只有1个字 串。汉化的 时候魔力之矛就只能缩减为 个字。所以魔力之 矛在菜单显示时候就是"矛"。但是为了尽可能 照顾PC版玩家的感受,任务剧情中(这里没有限 割1,汉化小组还是让魔力之矛用回了本名。道 具中缩字的还有蝴蝶栩胶;蝴蝶沟〕、连帽披肩 (连帽被)、锥 破甲短锥)等、怪物也有这样 的限制,比如SM女王(艾斯恩魔女) 技能比 如李运颂歌[幸运之颂歌]等。



近鄉NDS汉化游戏 游戏名称 又化程度 又化组 仏境传说DS 基本完善 第2号以论组 ACG以论组 猿猿DS 基本完善 できまた ままごりい

近日在检索XBOX360中文游戏列表时,忽然 想起2005年9月时台湾的游戏公司"是泉国际"普 经宣布计划开发4款对应Xbox 360的新作。其中包 括新系列《水浒传》、《射雕三部曲》以及两款



尚未公布的游戏、箱定2007年上市。

其中《水浒传》和《射雕三部曲》一为中 国古典文学名著,一为中国著名武侠小说、如果 真能开发制作出来,相信对国内玩家的吸引力还 是抵大的。然而如今都2009年了,这两款游戏的 影子都没见着、相关信息也是一点也无。去要异 国际的官方网站上查阅了一下、发现近年来除了

款XBOX LIVE ARCADE上下载用的小益智游戏 (Word Puzzle (文字解谜))之外,该公司并没 有在XBOX360上推出任何作品。去年12月份更是 以2300万美元的价格将其在上海及成都的子公司 奖给了完英时空,看来,这(射雕 部曲)是彻 底饱汤了

存在于一个调流的年代,一个神秘的幻境之中的故 事。ICO是一个头上长着角的少年,村里有个习俗,凡是头 上长角的小孩必须带到 庞海上的城堡当作祭品。在 CO 13 发生日的那天,三个神食带着他骑马往城堡出发,一个神官 将ICO物起来放进石棺

中, 而另一个神官说 "请不要恨我,这一切 総界为?村子

"50009" 是密尼 当年发售的大陆行货贩 PS2形号, 组备总算器 大的特征, 随着这台行 货主机发售的, 先后还



1 虽然是PS2上比较早期的作品 有不少中文游戏,尽管 游戏的画面还是挺不错的。

不少都是比较"过时"的作品,但其中也不乏经典之作。 (古傳承論) (ICO)就是这样 款作品,这是一个经典的 动作冒险解谜游戏,其中的许多机关都设置得颇为巧妙。本 作的行货中文版当时由北京晶合时代软件技术有限公司代理 发行,售价168元人民币。

·这个CAPCOM集下"昙花一境"的工作室,虽然存在时 微量少,但无一不是创意十足的作品。 之后其骨干人员三上 等各英國等人組建了"白金游戏开发室(PLATINUM GAMES)" **家众开发人员参与打造,就注定了《端天使原女》绝不会是一款平庸之作。** 

-		12		
$\overline{}$	P-3-0	SEGA	Fig. 4	Alley
	Tr.		7.	15854

伙开发的历代作品,无一不是以创意而闻名的优秀作品,而且有越来越另类。越来 "的趋势。新作《猫天使魔女》也不倒外,在游戏中,玩家将扮演一名他 ,从脚踝处拔出枪,向一群天使扫射……虽然还不知具体的故事情节如何。 但这种另类设定就是以吸引许多玩家们的眼球,不过,诺又说回来,虽然他们制作 游戏口碑都不错。但在销量方面却总难如人意 □文/七章



经单位的 对有量的 经工作的

创意十足之作



## 神谷英树访谈摘要

法使用的 即使领也尝试过 (美

以致热到了用头皮来自安 死亡之物,是当角的现在方式。 使还有其他性感的政治方式吗。 随台 地攻击的主義財產 使感 的主義是 系數 不使的多 运。 因此我们也要则一点无面便抱住的 本来与云龙相及人物用了 是不是有开发组有人想出了 走过来直接用自己演示给你看,并·

- 课、搬达~ **博谷 (笑)是我一直这么**你



本作是白金(原四叶草)制作室开发的第一款对应HD的 游戏,神谷英树表示对应HD意味着对开发看有着非同寻常 的高要求。他们以前一直遵循的"制作一指额" 这样的意 环手法已经不再适用,不过大家依然干劲十足。

性感十足的撩人女版但丁

用黑暗的力量战胜光明 个性鲜明的热血硬派动作游戏



#### 透过4种游戏来 拯救点阵世界!

勇者30 是 款扮演 勇者以打到大魔王为目的的 游戏、玩家必须在魔王吩唱魔 法毁灭世界的30秒内打败大魔 E。本作的游戏模式共有正 结的RPG模式"勇者30"。树 击游戏模式"公主30"、即时战 略游戏模式"魔王30"以及动 作游戏模式"骑士30"四种。

勇者、骑士、公主和魔王、将能仅用30秒的BT 81来拯救世界? 虽然画面还处于点阵时代,但请现 1.这款不同于现存任何一款作品、概念崭新的游戏





1 能够农险处理物种参可以说是实力八 能力也各有不同。



·将境力繁到最高值 就可以发动魔法阵,进 **亏四大天王魔神的召** 3 会以压倒性的优 势而灭敌人。





### 游戏史上,最速的拯救世界之

(勇者30)沿用了FC时代的套路。甚至连画面都沿用FC时代的效果。加入了更 多新鲜的创意要素而成的新游戏。这个游戏自从发布以来就一直充满争议、单是那 全屏马赛克的画面就已经逼退了好多人。但是尝试了试玩版的两个关卡以后,发觉 这个游戏还是很值得期待的。本作的试玩放提供了两个关卡,每个关卡都是一部沿 用经典模式的RPG游戏微缩版,并且加入了30秒的眼制。这个也是本作的最大特点。 "30秒"是游戏中的共通时间限制,也是把这个游戏命名为"勇者30"的原因。 在本作的世界观中,勇者受皇女神的委托、力了阻止世界被破坏,必须打败

万恶的大魔王。通过打败 | 各种侵物来获得经验与金 钱 购买变优秀的武器装 结识新的伙伴一同 向魔王的根据地魔王城 进发、并且最终将废王打 败。召唤将会是本作的重 要战斗手段之 , 能给魔

E 造成重创





打倒魔物取得金钱,以及轻 验值, 想办法提升自身等级并 且强化装备, 可见本作依然是 以传统玩法为基础

• "公主30" 是以一名为治疗 国王疾病 而出外冒险寻找草 药的公主作为主角。玩家 边 用十字弓射击魔物 边前进。



## UNCHARTED 2



2 10 11,0	oż			
1616	SCE	\$ E 10		
B"		200	190	

### PS3上最棒的动作冒险游戏!

本作的故事經濟是阻繞着19世紀意太利課陰家马河波罗的伟大課陰和他去世后。 無下的大量历史空台。\$P\$\$P\$ 马可波罗宾开身必然的元大等之后,草顿雅满蒙着世 兼事的科理夫婦和800多名水手前產大利並實,但最后抵达歲尼斯时華只剩下了推進 和一条船上的一几个幸存者。有关这期间发生的故事、马可波罗从来对世人摄影 也没有留下任何可靠的书面记录,怎少从目前来看是如此,因此一家能历史



《神秘海域2》将加入潜行要素。制作组将运 家可以自己选择是否展开战斗或是何时何地展开等

### 游戏画面真实感极强的冰雪效果!

PS3年度大作〈神秘海域2〉近日 又公开了 推高清的游戏画面。在10 级风雪能见度低的情况下,玩家可以 体验与敌人战斗的困难并且花了很大 功夫在本作的飘雷效果上, 德雷克会 在惠马拉雅山的雪地上留下足迹。当 在室外有雪的地方、德雷克的头发与 衣服会积上一层雪花。







本+ 菜名 多语大枝亦广人		" WH	
25	Beenox	49 99 4	215
BD/DVD	2.A	275K	全等的

(怪兽大战外星人)是美国梦工厂在2009年3月24日所提出的,基于同名经典 动画电影的改编游戏、该作将随电影上映而同步上市、并将登随NDS、WII、 Xbox360、PS3、PS2、PC等多平台。动画原作主要描述地球的侵兽军团将挑战来侵 略地球的外景人,讲述了以加州女孩弥珊为首的一群被人类视为异类的"怪物"。 在外星人大维入侵地球政府却软弱无能的危机对刻、奋起抵抗并保卫家园的神奇故 压密扮演的丰角将会在游戏中遇到果态怪、幼虫宝宝等角色。



### 次世代电影与游戏的顶级互动!

游戏贩道纸了动画质作的员 情。在此基础上还增加新的地图 和智险。这款游戏在每 个关卡 都提供不同的游戏进行方式,包 含战斗、解迷。





借助次世代的强大机能

### 味力的动画片与游戏**同**-

怪兽大战外星人,以上世纪50年代的众多怪兽 外星人入侵电影为蓝本、井采用了最新的数字3D立体电 影技术。和迪士尼等其他公司把普通版转制成立体版的 做法不同、梦工厂是直接制作立体版。梦工厂动画总裁杰 弗瑞·卡森伯格对数字3D立体电影技术推崇备至 "现在 的立体电影和几十年前的不可同日而语。



©2009 SCE CO ,LTD AI Rig ©2009 Beenox CO ,LTD Ali R

## 忍者龙剑传∑2疾风怒涛般降临神机3



有《忍者龙剑传》系列制作人的才能 理得难请尽管。 一本作中新增的巨型石像数人,其造型。 让人非常容易联想到梵天:



《尼華龙前传22》是 2008 "在 6 月3日。"在MO公主和2018点) 推出的《尼毒龙前传1》的原化移 植版。今次是他于93。依旧去由 「四年 MINJA 自由于发生管理— 《尼毒龙前传1》的每年化于外组 任专制作人,原由内或是效果,并加入 原创内点。本作规定于2000年成步 等,最令人服务的是 5年或之》 列和《尼龙》系列中超人气女性的 《格伦龙》本形成





《福史及传文》》是以后特性的遗离原形的体而动体,并由李文化并依此, 《统治的特别》、"包含的资金"、"至常" 是2007年400 是2007年60 经总 2) 第7] 积显在原作被让力的保险。不可仅是由南级政府的了相位。由这 "他们严控法"。如2005年60 可以使用的女性角色。比如(包含生创作了)中途 人工作应者"产业"代发",还可以使用女生角色切坏,从目前对如的特殊来看,本作中也从八字统造"体等分"同型"可以使用实生血接着"。通过可能等 可以从检查技术不明的成分平率。



海神还身政器都可以进行开建、从高斯登 赛多的强力。加强或者使用的效率,一些 特件的值性或者通过。它们的主题只有 一个,理然与编辑。

GAIDEN 2

占方是思定两页正就黄体《思龙》的归属,并且绝无可能会参考图PS平径。 不知 国验证明的自TECANAS。 他到的这些语已是还涂对 《思龙》 产生任何的约束的 · 接度感对于《思龙》 医列系说。 是非常重要的,做做实验是还明中是没有而参 例,则使是基上去于大量的内性能力,发挥如底未也是使产用。 而更快速的变势 ,现代则则能力,在使用的时候而直至不清它们的缺乏。战场过后则只置下敌人的 户接遍。 据文的使用得解,只有有构筑由力,给他依盖。至也很强,在此相间

2得去年在XBOX500版《高春港銀传2》上市之后,臺灣停住还曾说过只有X3809

片油糖。据式的使用根据单、只有高和水出力式、能击快速。置的强硬。在战机等 等与自何排击、如何使用更有效的很大构造。让你在建筑中生存的必要手段。等这 中每升发量的各个规定有效会切除某人的部分操作。硬壳理查索形分一次防守定式 临许可以被掉款人的一只磨腾,月性镰刀的挥舞则可以让敌人的双踢分家。二文/七号



雾幻天神流女忍登场!

·馬奇蒂至(天神)、陳神门徐女 (8、姚南宗天才一教授天弘、及 西秦帝 1-水九二77、即四秦帝



臺治担任导演,MMV公司开发的作品 江户时代末期,名刀沾染魔性妖刀横 系统、本作是充满和风色彩的动

供玩家选择。可谓非 常丰富的收集要素



刀光剑影华丽无比

表命武士的悠灵集中在大龍甲 上化成為巨大武者。虽然现世 的战争结束了,在修罗界作为 大将持续着永无止岸的战斗。

### 全部角色追加新的攻击招式!



以静制动,四两株千金

的系统"滋具技"。这是模据不同 的角色装备特殊遊具后能够使出的 种特殊技 改称"滋具技"主要 是以挑衅为主、应该是旨在增加游 戏观赏度,不过合理运用的话相信

"道具技"有布赖恩和利息。





施展次世代的魅力



中槽良试等升级的景材来源,强化自己 

> 一面对着瓦这样擅长人就需 攻击的冰雪巨兽,远近结合 的政击手段会相当有效

以幻想的世界为背景。与其美丽家共同联机挑战舞; 的巨兽,体验运用多彩武器排为战斗,就是这款SE正在销售 作中的《巴哈姆特·加查》,就如第一一页的"刷连练"游戏一 表,游戏各"什么"的回答都是玩家们联机时间共同讨伐的对

手中得心皮手的觉器,以太多数玩家的习惯。刃 枪到载之类的近身兵器自然会是大多数人的选 不过游戏中也存在着多种多样的远程射击 类武器。比如下边那位红发的仁兄,手中就是 制机关系。利用长距离的射击范围能对 愛揮在为差定的作用。





巴盖可不光都是面间可惜的怪物。游戏章 新就公布了一位美丽的人型巨**兽——希**克。看 改赢属于冰山雪雪的女性巨善。 身为神 之國的巫女,兼瓦一直被当地的信仰者作为 女神所敬仰。但職着最近國内文化的发展。 瓦作为巫女的作用变得逐渐淡薄起来。

### 不喜争斗的冰之女神



1 如果被希瓦美丽优雅的外表所述 形的话,就会被她放出的冷冻光线 字情情亦作

无限循环的刷连练游戏、游戏中所要强对的主要放人"巨兽 是可以測形亦而來的,反着身体的各數位,便到一定沒亦活会被繫不 電影號可以从中得到書荷的樂補,而且读達位蒙糊坏后念電出長餐的第 此例该古波部位就会对其造成比深时大得多的伤害。从后都身上得到的稀 有震撼。可以打造成稀有的强力医器,从而获得更为稀有的景材,总之游戏基 **建对对建筑是网络电**线上等 10 mm - 2 mm 医原始输出。4

可同伴们合作

共同挑战最强之敌



\* 天才检查官御创作件的各场大舞台。

身为 ( 逆转载到 原列的衍生作品, 转枪事)采用了与成步掌龙 相对的检查官视 角 来调查 起起索件的真相,这本身就是 吸引人的 大卖点,如果你是(逆转,系列的 FANS 那就更不能错过这款新衰之作。和以 前作品不同的是。游戏的舞台不再是气氛庄严 的法庭 身为检查官的掷剑传传会在各种案发 的第三现场,运用自己被役的现象力和消察 力, 在最紧要关头做出 发逆转的推断结果。



· 在於帝官面前自 称大盗, 这个女孩

故事第一还登场的"逆转来访者 拥? 到的自信,在久经沙场的提到特特而前 位身份大部分被逐用所包围的少女。《手余款》 各等便利的谐具来协助解到进行搜查。 现实成 确到值得信赖的同样吗?

## Army of Two 40th Day

地双键》的综作《战地双维》第40元 年冬季发售,对应平台为P53和X360 《应场双楼,第40天》的故事发生在遭 受大灾害侵袭的上海 两位无数佣兵事 伦和里奥斯将再度联手挑战死亡任务。本 作将由位于加拿大的EA Montreal工作室 负责开发, 本系列可谓颠覆了传统游戏

玩家将在游戏中体验前所未有的策略。 合和双人协作游戏的乐趣。即使是在单 机游戏部分,玩家也永远不会是聂身

而且本作的人工AI设定也非常之高 MNPC在联合作战,相反会觉得与自己生 死与共的就是一名亲密的真人战友。



### 最强的协作射击游戏

游戏, 并且游戏再次优化了队友 的AI、玩客们会发现,自己与 NPC同件们合作得比前作中更加 协调、完成任务赢得常金、可以 购买新的散器与装备等等。







### 國內不少研察一直是KOF系列的忠实Fans、系列的破新作KOF12终于决定在

PS3和360上推出移植作品。本欠给大资带来,自欢的最新情报和公布的部分图片, 感兴趣的玩家干力不要错过。本次的作品号称是对全部角色进行了重新绘制、已经 达到了2D格斗的巅峰水平。游戏的画面也是空前的华丽,打击手感也唱称 京、青 景画面也非常细腻, 无论是系列忠实Fansxi 是新手都非常值得 试。

## \*从公布的画面来看 游戏中角

色的影子会随着角色的移动而严 生变化 这种细节方面的设计都 考虑的非常周到,可见厂商的自 苦用心。







#### The will the still the title

本次的新作不仅在画面方面非常华丽,操作 **蔡也一如**既往的缝承了系列作品的债务水平。本 欠各名角色的必杀技指令输入非常人性化。角色 **步列了接近空差的增聚**。



游戏的系统和KOF历代作品基 本一样,都是以3对3的形式来决出 胜负。玩家要从20个角色中选出自 己喜欢的3名角色组建自己的队伍与



©2009 EA CO LTD A Rights Reserved ©2009 SNKPLAYMORE CO . TD A I Rights Reserved



《房者斗恶龙9星空的守护者》又有了关于武器特技与高等职业方面的新情报, 本作可透过技能点数分配来学习的7种武器"特技",还有诸多高等职业登场。另 外利用NDS主机的特性,本作中会有各种异想天开的新怪物登场。 □文/七種

149 160	本 语名 勇君由于是自尼尔的节问者			2000年7月11日	
DATE:	所可知法	SQUARE EMIX	5980	- 77	
	未婚	-4.^	ごし容量もは	安計劃	

### 系列首次对应网络

、勇者斗恶龙9星空的守护者,是系列的证统续作 中首次对应网络、可四人协力作战的作品。从制作人到 开发人员全部是《勇者斗严龙8》的原斑人马。通过 WiFi通信、将会出现以前系列中从未有过的新玩法登

场。虽然作为蒙 机有很多机能上 的限制, 但是相 值15会努力开发 出 放令玩家们 满意的作品。





这次官方公布了游戏与《骑者斗恶龙8》 样 也存在着"炼金"这个系统、其意义等 同于其他游戏里的道具合成,游戏中无论是武 器,服装,还是珍贵的诸具,都可以利用炫金 系统来合成,而且游戏的道具种类将非常丰富。 多达1000种以上。相信有纸链铁系统的本作结 合炼 金系统, 玩家想要定制出绝对个性的角色 也不是问题了。通过官方放出的游戏画面、我 们可以看到诸多熟悉的差备也会在系列中登场。 例如龙铠、龙鞭、白金铠等等,还有最强装备 也开始显山露水、例如女神之盾、神秘紧身 衣 金属王之盔等等。



†从五代之后,每作中金属王套装都是最 强装备之一。拿一件则所向被雇 拿两件 厕所向无敌,拿齐全套则可平天下也

在城镇中突然出现了"黑骑士",身穿 着漆黑的铠甲,散发着遍人的斗气,并且转 乘着 医漆黑的战马。给在镇上的村民造成 了恐慌。黑骑士威胁王城的理由是什么呢? 与他对峙的主人公们的命运将会如何呢? 与 黑骑士对峙的主人公,从对话中得知他在寻找 公主。这是系列中首次出现,以前只有FF系 列和FE系列中才会出现的黑骑士角色。而这 次DQ系列也引入了黑暗土的概念 不知道他 在本作中是扮演的何种角色?



然特士 中的涤黑



本作中、技能是用来培育角色的系 统, 每种职业都具备对应职业特性的技 能、可通过升级财所获得的技能点数来 强化、达到一定程度时、就可能习到相对 应的特技。例如究极到技百万冲击波,是 特技中具备最大威力的终极剑技, 可对复 数敌人造成重大伤害。而抢系则拥有发 动高会心率攻击的致命突击。短剑系则 有技能吸血刃。

+ 剛中可以勝思、正在労动報 拉主察的金属



WA . 60 . 625 14

排失前所公布的"庸法战士"与"圣骑士"后、太 次官方又公布了"战斗大师"与"游侠"2种高等职业。 玩家必须先精通"战士"与"武斗家"两种基本职业 **后方能担任。战斗大师以强因募备来保护身体、能装** 备战士所无法装备的大型武器,并精通各式各样的攻 BRID MARRI

伍中必备的职业之 游侠以适应大 自然的装备防身, 擅长对付栖息于大 自然的野生动物,





### 新怪物降重登场

已经去世的国王湖 **六里的陪葬物,用** 来驱邪镇廉。不以 割进化炭廉物的泥



我方队伍全体造成伤害, 并且还能投掷绳圈 束缚队伍成员、确实是很难绝的家伙。被泥 偶骑士绑住就不修行动。史梨姆塔阵是3只 史莱姆齐心协力组成塔牌、虽然有时候能连 续进行程力改击 不过成功率很低, 3只史 莱姆同时出现就要相当谨慎

## 冒险游戏进化论!

### 你可能不知道。这个游戏类型有30年的历史。

### 通过输入文字进行的冒险历程 AVG游戏的起源从30年前开

早延生的电子游戏类型之 。在游戏机还没有普及. 许多游戏只悬计算机工作者在业余时间搞出的打发时 



场了。只不过在当 时, 很少有人意识 到这种东西维敏被! 称作游戏, 而在今 天玩家们看来,这 种东西也确实离他 印心目中的游戏或 了一些。

戏 (TRPG) 因为当时计算机 的硬件机能十分 有限, 这个游戏 的内容验了文字 之外没有其他的

东西, 设家在游

阅读电脑屏幕上出现的文字,之后用键盘打出相应的

文字、将游戏进行下去、本来这只是 个极其简单的 文字互动程序、但是这种人机交互的游戏方式却吸引 了很多电脑爱好者的兴趣。从此之后、冒险游戏作为 一个单独的游戏类型, 开始出现在个人电脑和其他的 游戏平台上 后来在1979年由美国麻省理工学院的一 个计算机// 组Dynamic Modeling Group的T m Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels #1 Dave Lebling 等人编写的文字图除游戏"Zork《魔城。" 下子在 计算机量好害当中风行起来, 从他该举型的游戏被人

### 一个意外造就的诞生

1977年、当ATARI 2600刚刚推出的时候、玩家们 还不能在电视上预到冒险游戏,而同时期的电脑上初 已经出现了纯用文字表示的冒险游戏。游戏的名称可 以设相当直白、赞叫 'Adventure 。后来它又有了

个比较正式的名 字, 叫 "Co ossa Cave Adventure 巨周冒险

。这个游戏是 个离婚的电脑工 程师为了哄女儿 高兴而制作的



### 单纯文字构成的冒险世界

产格地说、文字冒险游戏能不能算是游戏、在今 天的玩家看来是一个问题,这种游戏与最初出现在计 算机实验室中的双人网珠 (Tennis for Two)、街机厅 里的乒乓球(Pong)与太空侵略者(Space Invaders

} 大不相同, 并不是用光点组成的图案直接给玩家留 下一个有动感的游戏印象,相反只是用看起来枯燥乏 味的文字组成的作息, 像讲故事一样让玩家浏览。没 有音乐、没有效果音、甚至连图像都没有、有的只是 --- 洋島的文字。文字書於游戏与文本格式的电子书之 间的唯一区别就是电子书只需要玩家用眼睛从头看到 屋。而文字冒险游戏还需要玩家键入一些关键性的词 汇,才能使故事推进下去。比如说,文字提示远案 你来到一扇门前",玩家需要用键盘输入"开门"之 后打一下回车,之后就出现另一段文字"门已经打开 眼蕳是什么什么",之后故事继续发展下去。从文 学性的角度来说、图除游戏的剧本远比一般的小说故 事简单、如果把这些文本直接写下来的话。估计没有 几个人愿意去谜。但是这个东西以互动的形式出现在 电脑屏幕上的时候,玩家们就感到无比新奇。这种文 字臀除只能在电脑上实现 [ 后来做到游戏机上 ] , 所 23 到11 过该种东无确实可以被称作品游戏 只要因为 硬件机能的限制。今天我们看到的这些文字冒险游戏

的始相, 与现在 的AVG相比、用 **天姜地别来形容** 都显得很苍白无 力。虽然现在玩 着PS3与Xbox360 的玩家们几乎是 有见讨佼样的游

You are in a 20 feet dirt is a streng ste leads into the depre "有了彩色解幕之后视见频果好多了。

划,但是在30年 之前、这类游戏确实吸引过许多接触计算机的人。直 到现在。在欧美的一些怀旧游戏网站上还有相关游戏 的介绍 而且还提供模拟器与软件的下载。如果你对 议事游戏看兴趣的话 也可以去下 个试试。但是这 些游戏都是英文的,对语言能力有 定要求。

刚才说过, 文字冒险游戏在最初出 现的时候是没有图像的,不只是因为制 作者本身并非专门的游戏人才,实在是 因为当时的微型计算机无法实现足够的 表现能力。说起来最初的文字冒险游戏 平台甚至不是我们印象中的那种电脑 而是60年代末生产的大型计算机PDP-10。与70年代后期出现的微机构比 3 台计算机已经算是功能强劲 内存巨大



了。究竟有多大呢? 1MB. 也就是 1024KB。大家不要笑,想想1M内存普

及到PC上是什么时候吧,至少比PDP-10晚了20年以上。可惜这台计算机本身 不是拿来做游戏或玩游戏的,也没什么 绘图能力 因此在它上面制作的AVG游 戏只能以文字显示。

#### 游戏画面的出现

还好这种悬管在两三年之后就得到 了改变, 随着微型计算机(也就是教们 所说的"电脑")的流行,能够表现比 5x 青蛙的画面的前戏多了起来,在1980 年, Roberta Williams和Ken Williams这 对夹妇程序员在Apple II上设计了一个将 文字图绘与静态图像结合在一起的游戏 "Mystery House (神秘屋)"。 尽管 只有70张用简单线条构成的简笔画 样 的阳像、但是这个游戏使人看到了AVG 的未來 不用是单纯文字的排稿,和其 他类型的游戏 样,它也随着主机硬件

技能的提升而在飞速进化着。在那个计 重机技术空飞运进的时代。这个游戏在 GamePro 2007年评选的"史上最重要 的52大游戏"中排名第51位、很有纪念 令× 第50位是成斗罗 顺便一提。 魔域,在该特镇中排名第30位。

#### 冒险游戏的商业化

E 然AVG游戏;3 经发展成型、那么 它投入商业运作的时机也成熟了。1984 年, 计是这对夫要档, 在游戏商Serra 的投资下制作了著名的电脑游戏 国王 密使 (King's Quest),这个系列估 计年龄在30岁以上的PC玩家有下少人 听说过, 好好玩过的人估计平均年龄在 35岁以上 从1984年初代到1998年的 第8代,这个游戏几乎贯穿了个人电脑 从初具雏形到发展壮大的黄金时期 更 市里的是 国生密使 摆脱了单纯靠 文字显示作为主体的游戏方式、玩家可 以控制角色在画面中移动、调查, 随着



徒作的推出, 该系列不断完善, 动作解 谜AVG的各种要素也不断加入其中。更 重要的是,这种结合动作解必要素的智 验, 使AVGA单一的文字冒险中解脱出 并且在后来的十几年中发展出两大 类型 文字冒险和动作解谜冒险,今天 我们所玩型的AVG游戏、基本上仍旧按 照这两个类别得以区分。

BD年代前期冒险游戏基本都是欧美 制作的,但是日本的游戏市场随着任天 堂红白机的迅速崛起而扩大, 由日本公 可制作的冒险游戏在家用电视主机上撤 开了另外 个时代的序幕。

### 回顾日式文字冒险游戏的发展史 发生在大洋彼岸的奇妙演变物语

和美国同 时期。当时的日本电子市场正是一片混乱的时 代、FC刚刚发售,其他各种游戏机和简易电脑满天飞,很 名人对于游戏的认识还停留在街机和ATARI上。随着电脑 的游戏载体还是磁带。最初开发冒险游戏的日本公司 MICROCAB N, 在1982年推出了与Appre II版(神秘歷 同名的作品,从游戏的表现方式和操作来看,该作都难免 右接海的鐵器, 连久字部一样。

### 一起"杀人事件"引发的风潮

快得到改观。在1983 年, EN X在PC上发售 的〈港口镇连续杀人 寒件) 抛弃了当时 AVG游戏 贾采用的 探宝解谜 改用使破 作为游戏的题材,



时间广受欢迎。而该作的剧本编与者堀井雄二也由此声名 大振,成为全日本闻名的游戏制作人。1985年,该作被移 植到FC、操作方式从文字输入改为指令选择、为日式侦探 AVG包,下了 个样板。

从FC时代开始流行于日本的文字冒险游戏、多数是以 这种方式进行的。而游戏的内容在当时几乎是千篇 德的 "XXX杀人事件 . 直到今天这类侦探游戏依旧流行。

(港口镇连续杀人事件)是日本A/G发展的一个里 程碑。从此之后各种侦探游戏铺天盖地、每年都有大量 作品出世, "杀人事件"原出不穷, 直到今天转们还可 以在掌机上看到N多这样的游戏。除了侦探游戏之外,以 怪他, 恐怖故事, 玄幻为顕材的冒险游戏也有很多。因 为在PC上推出、所以这个类型的游戏有很多带有缩边球



色彩,有些干脆就是 成人向的。实际上, 那些有年龄限制的的 游戏中, 多一半都是 AVG形式的。但是申 视游戏机上的文字冒 险游戏,基本上还是

#### 创造满分评价的音响小说

入编写课除游戏则本出名的提并推工后来成为 (勇老 4恶龙〉系列的三巨头之一, 而和他密切合作的中村光一 和他的Chunsoft,除了制作DQ之外,也十分精通文字窗 险游戏的制作。(港口镇连续杀人事件)就是由Chunsoft 制作, EN X是发行商。此后随着游戏主机硬件的进步, Chunsoft发明了将曾险文本和静态图片与音乐配合、通过 不同选项决定故事结局的"音响小说" (Sound Novel) 系列作品。第 部音响小说 ( 弟切草 ) 于1992年在SFC上 推出、音效和故事的搭配使游戏的恐怖气氛发挥得冰凛尽 致, 受到一致好评。〈弟切草〉是第 部音响小说作品 使文字冒险游戏有了

比较固定的形态。同 时也让这个类型的冒 险游戏的发展朝着 个模式发展下去。这 个系列继续发展,插 图也从普通的2D绘图 变成真人照片。之后



起草 \ 和 < 428 被封锁的多谷 都是Chunsoft的音响小说

其中(428)在2008年 举夺得日本游戏杂志(Family 来容机的普及,PC-6001等机和上出现了很多游戏。这时 : 通》的满分评价,成为冒险游戏中评价最高的作品。该作 可以说把文字冒险游戏的剧本与构造发展到了极致、虽然 玩家在游戏中要做的事情只是不断地选择和现看。但是由 不同人物交叉在一起并且互相影响的故事却显得极有代人 感。整个游戏的剧情使人无时无刻不感觉着张了一不小心 就会打出BAD END I , 在最后看到真正结局的时候, 不少 玩家都会感觉像看了一部优秀的电视剧 样动型。但是这 场戏却是在玩家手中完成的、相比单看电视或者电影、这 样的旅戏自然别有 番趣味。

#### 文字冒险的奇迹与无奈

除了Chunsoft之外,其他公司也制作了很多这样的文 字冒险游戏。其中玩家们最熟悉的当属CAPCOM的 逆 转裁判 系列。制作人巧舟把文字冒险与侦探调查、法庭 辩论结合在 起, 计玩家扮演 个律师的角色, 为繁受冤 压的被告人讨回公道,和许多类似的游戏不同。 到)系列始终保持轻松搞笑的风格,不管案件如何琢烦。 幕后的阴谋如何沉重, 坏人们如何心狠手毒, 玩家们在进 行游戏的时候还是免不了被眼前的台词逗笑 就是这样 个制作成本不高、制

作人不提出名, 制作 的时候也没有预料会 火起来的小品级的游 戏, 因为操作简单, 上手容易, 在推出之 届立刻受乳了意想不

到的欢迎。 文字图除游戏发展到这个形态。可以说已经十分完善 了。但是这条游戏也有一个极大的局限性,那就是语言可 题。现在的电脑和游戏机不像30年前只有英文 种语言。 使用者自己的语言环境各不相同 而日式的文字管除游戏 只能对应那些便自语的玩家。对其他语言的玩家来说、这 样的游戏别说去欣赏、就连怎么玩下去都威问题。除了 部分掌握了日语的玩家之外,其他的玩家只好半懂不懂场 跟着别人 块起哄,或者干脆敬而远之。好在人民的力量 是无穷的, 懂日语、会技术的玩家们自发组合在一起, 将 这些游戏翻译成自己的语言。让其他玩家也可以轻松游戏 ,体会其中的乐趣。最典型的就是 逆转裁判》,这个游 戏受到的关 中国已超越了国界,中国的汉化者们靠着自发 自觉的努力使这个游戏以中文的形式出现在大家面前,让 这个系列在国内也有了一批相当数量的爱好者 这一现象 甚至引发了CAPCOM的主意, 在决定将 逆转, 系列推 向世界的时候,这个游戏正式推出了日语和英语可调的双 语版本。但是这样的情况还是很少,日式文字图像是水黑 想被更多人接受,它面临的障碍依旧是巨大的。还有 给 麻烦就是这样的文字游戏,所有的内容都是设计者预先设 定好的, 表面上看是人机互动, 实际上只是玩家在预设的 程序中自娱自乐而已。这种设计概念用比较尖刻一点的说 法表述,就是所谓的"人工无能"、即使游戏的故事编的 再出色、分支再多,画面和音效再精彩、当玩家把纸有的 东西都完成的时候,这个游戏就没有再玩的必要了。无论 这时有没有新作推出、玩家们都不会对以前的游戏再产生 更多的兴趣。这也是文字AVG的一个通病。不过这个类型 的游戏因为设计比较简单, 之作成本任务, 所以在日本, 每年依然有犬量这样的游戏推出。很多玩家也继续乐此不

被地玩着,但是日本以外的玩家就没这么幸福了。









### 冒险游戏与动作要素的密切结合 形成今天广为玩家们熟悉的AVG

右动作、射击、解迷等要套的AVG。这里统称为"动作胃 脸游戏"。动作冒险游戏与普通的动作游戏、射击游戏的 : 背景下移动的样子。 最大区别,在于游戏强调冒险、解谜的过程。而并非动作

#### 2D时代的非主流动作AVG

在SFC时代,HUMAN的两部作品使动作冒险游戏发 展到新的阶段。1994年的(汽船位机)、Septentron 美版名为SOS) 讲述了一个酷似"泰坦尼克号"的沉船故 廖 连船的样子都差不多,但是这个游戏比申影版的(秦 坦尼克号 / 要早出3年 , 玩穿紧要在有限的时间:1个/ 时 之内尽可能多地营救室存者,并且最终进到海上。游 戏活用了SPC的回转机能。船只在沉没的过程中产生的倾 獭使地形发生极大变化,玩家们要从这个封闭的铁棺材里 18.出去自然不是什么容易事,更别说要同时救人了。游戏

的设计理念十分具有 前瞻性 笔者觉得只 有N年后的(绝体绝 命都市) 系列能够与 之相比1,但是因为 NPC的智商太低、加 上地形变化的时候动 作难度陡然升高,这



个游戏显得很难, 自然无法像超级马里奥 样吸引诸多玩 家。而1995年的(钟楼)则注重剧情的描写,动作要素相 对来说显得不那么重要了。可能就是因此, (钟楼) 系列 的人气和寿命都比《万船危机》高出报多。

### 一个系列带来的辉煌

‡ 机硬件机能永远都是限制游戏发展的桎梏。随着PS 时代的到来,大量3D游戏的出现使AVG的发展面临前所未 有的机遇。在这个大环境的影响下, 部AVG史上不得不 提的作品---《生化危机》就此诞生。虽然CAPCOM制 作这个游戏的时候并没有预想到它在后来会出名, 而且因 D能做成3D备色在2D 但是这个游戏还是一 下子火了起来。(生 化危机〉系列一直到4

代之前部保持着解財

为主、战斗为辅的特



色、而且游戏的故事也编写的 + 分出色,这个系列的出现 使许多玩家有了购买PS主机的理由。这些还在其次,生化 系列的走红使动作冒险游戏在玩家心目当中获得了以前没 有过的地位、而且激发了一些周类作品, 如 寂静岭 的 出现。可以说《生化危机》和 寂静岭、这两个系列都是 PSBt代AVG中最有代表性的 | 本来筆者还想加进 个、合 会装备)的。但是KONAMI在方招甚定性为"战术课报动 作游戏",因此不算在AVG范围之内 而 恐龙危机 和 生化基本上是异曲同工,因此不具独立于生化之外的代表 性 。而PS时代之后2个世代的智险游戏,基本上也遵循 着此种类型游戏的要素进行制作。

到了PS2时代之后,主机硬件方面已经没有什么大的 障碍,冒险游戏基本上都以完全3D的形式出现。在这个时 代冒险游戏的发展呈现了如下特色 老系列经久不衰,新 系列层出不穷。值得 + 意的是, 在以恐怖为主题的冒险游 设中, 以前的系列基本上就是1,改善的风格为多,后来像 (零)、(鬼武者)、 死魂曲 这样的钟正日式风格的 冒险游戏也流行起来。但是这个时代的冒险游戏并不像以 前 样轰动、销量也下降微多。 方面是因为玩家们对这 个类型的游戏产生了审美疲劳、另外 方面,在PS2之后 的时代、埼上的动作、射击类型的游戏重新受到关注, 因 此发展相对较慢的AVG就略微显得落后了 些。从不同地 区游戏制作的情况来看, 欧美与日本的动作冒险游戏都 在发展,其中欧美游戏更偏重动作部分,有 些游戏干 膀胱铁型成为动作游戏了,而日本方面也有不少优秀的 冒险游戏出现, 题材依旧以恐怖、灵异和实难为主, 就 像文字冒险游戏的题材总是离不开侦探和恋爱 样。



该票例以2D卷轴动作的方式展开。 早期个人电脑和FC等机种上登場。是歌美 地区量早的动作要素强的智能游戏。从某 种角度上也可以看作是动作游戏。后来这 个家列在3D耐代实现了脱胎换骨的变化 游戏本身从2D变成了3D、但是动作要素体 旧模强,令玩家们流连不已



FC上的侦探游戏餐名。除了附才说过的END 出海的《港西塘济集条次事件》之外。在 FC微碳机上推出的《FC侦探俱乐部》也是 **提出名的。署为使用了稀盘作为记忆存储** 体。所以玩家无论玩到哪里都可以进行游 戏的存档。这在电池记忆出现之前的FC游 戏中是很独特的。



称为《SOS》,讲述的是一个前霉的荣客在 客能遭遇海难沉畅的时候求生的故事。游 对活用了SPS的固转机能。游戏的背景在船 只餐沉的过程中不停地变化, 这种地形的 设计很稀有,只有在PS版的《恶魔域·用了 有机能》中才得到了部分的重现。

# 这个游戏的原名则《极史之北》



出得最多的一部。从SFC上的1代到PS2版的 2、88代、游戏都以悬崖、添伸、推理为特 测衡震张生动,使玩家们在游戏的过 不停场产生寻找惠后直相的兴善。这 包袱品的公主站局得多。 化基因类调用的 原因、只有日本玩家才能好好享受。

telaboonaten. eletimicianenenten peletituineent 安的冒险游戏无从奇者。不过1986

实际上,最早的动作冒险游戏 本身与动作游戏差别是较大的, 玩 意只能控制丰角在不同场地移动。



撤搬箱子, 弄卖开关, 找找钥匙什 么的。而动作游戏对于游跃、攻击 之类的要素要求更多一些。从这个 意义上讲,即使是像(七宝奇误)这 样的明显具有解训性质的游戏、因为 福调动作的部分比解诸条 每 美 都只是救出一个同任20至三押钥匙 而已1,所以被引入动作游戏之列。

在FC上最早登场的包含动作署

年的 密西西比杀人事件 应该算 比较早的。主人公控制着侦探大叔 和肥胖的助手在密西西比河的客轮 上昇技杀人事件的必年。到处都是 陷阱和死亡的威胁。一不留神就 Game Over, 这个"超即死Game" 大概是FC早期的一个比较有名的带 有动作要素的冒险游戏(看"杀 A事件 就知道是AVG了1,不过所 價的动作只银于在不同地方走来走



去。或者在鲍发飞刀机关的时候低

下身子躲过去而已。 波斯王子, 則是动作要素比较多的冒险游戏, 即使是最早的PC和FC版本、大家也 应该得熟悉了。证案控制员体灵舌 的主角从不同地形爬上爬下, 之所 以说这是一个冒险游戏,是因为它 的解谜要蚩比普通的动作游戏要多 出很多。 另外说道FC时代的冒险游戏。

北野武的排战状 是绝对不可不



特点, 虽然游戏本身编的太过份了 一些, 整个游戏的过程不是人玩游 戏、而是游戏玩人

### 一个已经为玩家熟知的游戏类型 三十年来的发展历程在这里凝聚

## 文字输入冒险,AVG的起源 、从1879年开始诞生,与《太空侵略者》几乎 一时代、景初只在电脑上出来,在进行游戏的

唯着AVG演戏向演戏机」 推 物重油

指令取代文字

游戏画画的精细化

拥有怎样言的画言。 从鲁杰图》 When the Wall of the San In the san In 量價10. 日来作

随着硬件机能的发展, 游戏

#### 游戏画面的追加 **学戏以图像的方式来**是出

Carlo Carlo a

#### 增加移动的部分

#### e纯的文字冒险游戏

- relementate-resolutions at a manual br. seast 1. seast of the 要找了,整个游戏的滤题基本上可

#### 疑问: 冒险游戏将何去何从?

时至今日,随着各种类型游戏 的融合,智险游戏也发生了巨大的 改变。其中最显然的一点就是动作 冒险游戏与一般的动作、射击游戏 的界限逐渐模糊。如《生化危机》 系列 从4代开始大幅度削弱了解谜 的部分 抗家只要从头跑到尾战可 以轻松地推进制情, 反倒是战斗部 分相对变得难了许多。玩家在游戏 聖关心更多的不是这么找钥匙开门, 而是如何应对出现在面前的一个个 凶神恶然。随时可能吃掉自己的粉 人。〈生化危机5〉基本上继承了4 代战斗的部分,而谜题部分即漏化 到了极点 连钥匙基本上都不需

以总是没有,但是永远打不幸的验 人和永远不够用的碰折以及HP. 随 盯把玩家推到生死边缘, 令人产生 以前没有过的紧张感,可以说生化5 基本上已经变成了一个射击游戏。 但是官方依旧将其定义为"生存恐 饰游戏',因此我们依旧可以企强地 将其归入AVG的范围之内。相比 生 化危机 系列的改变、其他的动作冒 险游戏名名小小也夸了一些。 倒是 文字类的冒险游戏基本上设什么变 化,10年前的文字AVG和现在的比 起来。大概也只是在画面、声音方 面看些不同, 游戏的主体是 9 什么



变化的。对于这种情况, 其实也很 难说是游戏期代老不思讲取, 实际 上这个类型的游戏的结构, 若不名 已经发展到提限了,而且游戏的制 作成本小,制作周期短,现在的管 险游戏正处于 个重新组合继续发 展的阶段、随着AVG与ACI、STG等 游戏类型的融合, 今后还会有更多 优秀的作品推出



大影响的系列 经过10年的发展现在已经 出到了第5作。游戏从内容到剧情都是模优 国内培养了大荒思则带丝。这个系列与格 斗別战器戏中的《海雷》系示示解缺为 是CAPCOM最具影响力的游戏。



该游戏器为使用了多个角色穿插并且互相 影响的设计。使玩家仍看到了以前的AVG 游戏里所没有的部分。游戏是以静态实护 職党。曾经在SS和PS企物出。后来又被移



CARCOM創作的法屬實體游戏。原源戏与其 一些。玩象以出示证据的方式使游戏的故 事进行下去。差个游戏的风格器松诙谐。 使表象型使不禁。由于该游戏的魅力实在



上提出、和《衡》一样、采用了多角思则 本互动的游戏形式。玩家在游戏的时候不 停地打出BAD-BID 之后根据暗示改变别人 的剧情,使游戏的主线能够正常进行不来。 这个游戏舞到了日本游戏杂志《Findilla》 满分的评价,是第一个满分的AVG游戏

### 编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



- ●七曜坐我对面,这期制作中从(大蛇无双Z)拿到手 开始,进入了不休不眠的8T境界,对他而言攻城拔塞 的这段时间堪比过年之乐。果然无双饭的心态我等凡夫是理解不了 规规有什么游戏能够让我感受到比过年还多的快乐呢? 大概
- 只有练到PS4盒到的那几天了。 ●我很反感看日式恐怖片、也的确是不敢。我受不了这刺激了。 以前青春期躁动闹得X疼的阶段总会找来看看,现在发觉自己 完全无法接受。看着特难受、特着急,特不舒服、倒是欧奖
- 的血解恐怖接受起来容易一点,起码不慎、顶多一惊一咋。 ●减肥顺利进行中,大家拿到书的时候、体重应该已经顺利减少20斤。 距离我目标还有30斤。这次我要彻底达到此理论健康体重还低一些的 程度。啥?你问我没藏前是多重,猜去吧朋友。



#### PERFECT:北京气温29度

深有同感, 笔俗套的角色不但无法在宣传阶段给 条戏带来期待, 反而向过频率暗示了"预防情"和"设创意"的信 申, 虽然有不认同太朋美女就比美式风格差劲的点法 但日本厂 春起码也要与时偏去, 很多日本生师,过于陶醉于习惯手去了 当 然也有市场原因),希望得到也界范围的接受恐怕还要改变。

最近PPLIVE重开,猛补了一阵"探索",突然对"鼻 行集"是否真实存在很磁兴趣(也许本人喜欢刨根可能的 性格在作得吧 )。不管是否无中生有,都想读读哈拉尔 特·施特普加关于皇行兽的著作。如果你还不知道具行 单是什么,可以上网GOOGLE一下,相当有缘,如果哪 位掌握更多信息、也请不吝蹋教、告诉本人一声。



### 猴子: 步入国产高清时代

这个月最大的收获就是家中买了台大尺寸的液晶电视。虽然 悬国产的,但是支持1080P和直播视频的功能已经算是对得起 5000块的价格了。尽管没赶上五一十一之类的促销黄金期,但是因为买电视的 时候赶上了315 所以优惠还是有的。现在电器行的促销人员真是了不得,见到 回室之后拥不得把你按在罐子器前给你宣传 畅访产品的种种好处,之后不管



你愿意不愿意就强行搭配 堆赠品,叫你感 堂这个东西不买就后悔一辈子一样。拿了根 HDMI载作为赠品。这回可以好好在家玩 PS3的生化5了,按照该电视可以看8万小时 的使用时间来看, 鼓笛 天开机8小时, 也 能看上20多年,真不知道等这台电视报废的 时候游戏主机要更新换代到什么时代了。



#### 翅膀:是男人就玩Left4Dead

上周在某人的教唆下,插上网线登上了XboxLive,虽然每天都 在用电脑上网,但以游戏机为平台登上这个无底润倒是比较少。 LIVE上的东西并没有想象中那样丰富,可能是自己还没有买点卡的关系,能利用 的功能并不多,而且用X360下载大容量的东西总让人不太放心,不过据说可以用 PC下载再拷到硬盘里、等这期忙完了要去试试。



八人对战(求生之路)(Left 4 Dead 给人感觉相当欢乐,扮演丧尸袭击拿枪的活人 点平时单机闯关有意思多了,就算是连人都没 **携着就被人爆头也很有被虐的快察,如果不是** 本人技术太差真想每天都上来爽上几把,这游 戏最遗憾的就是地图和武器太少,真心期待游 戏的综作能成为 款旷世神作。



### ·曜·无双最最高!光荣万万岁!

(无双OROCHIZ)如期而至,当然要在第一时间购买入手,以 表对KOEI社的万酸忠心。相信除了真正的无双FAN以后、一般人是不 会购买本作的。反正对于无双系列,KOFI出多少,我就会买多少,管死追随到底、 反正估计我这辈子也就要这一个系列了。看着之后的购买计划、5月28日的〈真·



国无双5 帝国》, 再接着就是神作《战国无 双3),还有秋季应该现身的〈真。 国无 双5 猛将传〉和年末的〈高达无双3〉。对于 一个无双FAN来说,PS3真正是玩无双的神 机啊 看见(真。三国无双5帝国)中的孟 获进型在〈无双OROCHIZ〉里作为第四音 服装提前登场。那么Z里的钒触第四套服装 界否也是〈直·三国无双5帝国〉的呢?



最近大化的洗礼格连不断, 先是体验 了〈龙如3〉与〈生化5〉,紧接着我们又 迎来了〈疯狂世界〉,是不是大家也和我一样,感觉游 戏出的太老而玩不过来了呢? 其实不光是电视主机、就 许堂机平台也接二连三推出大作 PSP的〈抵抗〉以及 NDS的〈GTA 血战患人街〉和〈超级机器人大战K〉。有 了这些作品的支持,掌机平台上也迎来了春天。

PSP的(抵抗)素质不低,别看只是掌机作品。但 **却照样达到了家**伊机平台的射击游戏水准,游戏小组专 门为了本作制作了长达20分钟的特彩CG过场,游戏画面







### 北斗: 吾色吾相, 无色无相

●最近听了一位自助无氧攀登K2的外国猛人 的讲座、感受最深的一点就是在淡及为什么

登山时他说的是"Just for fun",吾亦深然之。就像老有 朋友问我为什么这么喜欢登山? 锻炼身体、陶冶情操、亲 近自然? 其实这些对我来说都只是"影产品"而已,我喜 欢是因为真的觉得有趣、好玩、就像我爱玩游戏一样。喜 欢,就玩呗,哪来那么多理由,哪来那么多道理。



● 女神转生暂时放置,开始(七龙),这游戏实在是比 DQ还DQ,太硬派了 一个迷宫要想全清FOE的话,至少得反复进去数次。暂定用 一个月的时间将其打通。被木头推荐了几部片子、〈生人勿近〉、(暮光之城)、

郏尽吸血鬼题材、都是故事片 说到吸血鬼的身手,不知为何突然联想起威斯克来。



### ●09年的经济形势非常严峻、09年的气候也非

當得靠 别的地方较不知道, 反正按顾这个升 基龄协 今年夏天华伯贴在品路上就变成人肉烧烧了。

- 华化台初5, 挺寝的、但感觉不怎么恐怖。通关
- 73億、預计一个目后彻库完美。 ●这个月小店的身体非常糟糕,先是嗓子发炎 发烧,
- 后又上火 腿皮肿痛、最近又拉肚子。更倒霜的是倚 疮还犯了 如果您正在吃饭、那么请您原谅 ● 夏事就玩两把 街霸4 、CPu太弱、老婆又根本不会 玩。上班也没太多空余时间和同事挑战,北京就 家有
- 街衢4 的游戏厅, 但是离我家有1个多小时的车程 病狂世界 、等病狂的





### 1000

### 疯狂世界



■SEGA ■ 动作

■参照 ■DVD-ROM ■17岁以上 ■1人

文部 故非常价质推荐区 游戏, 生角各类克拥有各 式各样的终续技,而且-个比一个劈取曲架、解铅 的武器、极度疯狂的迷你游戏都让人 意犹未尽。游戏的视觉表现出卡通道 築的混合技术, 虽然只有黑白红黄4 种颜色、但却一点都不单调。BOSS 们都很有魅力,将非常重的漫画感觉

和恐怖的招式撕开一体、创造出完全

随意的恶贯满盈的家伙。 By 七疃

你还能接受黑白西意吗 这 耿游戏之际,从采用聚白 目 的在于更零出红色 共日 将黑白豆黄四种最和致的 颜色结合在 起,似的造 人样惊不动 地的原作作品。参观的背景比较各套、 玉婆极为单吨, 郭是体验视觉暴力 极 雄的动作性、雌略接受和语:苏坎风林

的人很容易融入其中 本作实在不是 就健康的游戏 但即有着今年最大那°C 视效设计 而且游戏对玩客的排除程度 会相当高。 By 能量块 贝叶草的后继传里然例意 无邪 黑白气的游戏也界

第一眼就绘人非常强烈的 **培和原**, 真正玩起来你会

发现。这个游戏完全就是运用Win的体 图去体验真实的杀人感觉, 多种花样的 杀人手段如标题一样疯狂得可以, 血脾 度表现上即使是这种二色的网络。也会 世得相当的刺眼,实在难以想象如果快 复应传统 风格,这么虚腹的高面如何 在市面上销售。

### IHI)E

### 无双OROCHI Z







、无双OROCHI) 系列。 目前为止最高さ作 ホ 作的诚意并非完全只是 加了新人和新关节,在

各个细节之处, 都能体现出神机的 個大机能 首先長同居人数世示社 至,都了 培 然后。管是敌人比 是自己使用的飲料,其武器全屬部 对都领反为 角色服装的装塔语士 足、 4. 进也典止的學了起來, 如果 你是无双传、那山企》 By 七譯



萨马尔性尼尔全部内容 至90了两个全年人物,最 周点器 新关束 我们 林士的《 賽又回來 , 。PS3世算皇 至白江九双吹车待、更多的同形人物。 几乎没有远远,这些最似的的卫出及 有点证明 可以证之是目前生上最好 P' A 及 節以 至 少 在 画面 和 和 定 性 。 **米沢是8 不过编者对女依 類的表** 没排铁额产度, 九异也是有护开发与 整好好的将 F / By能量块

单起游戏本身平设,这是

**拉索尔·** 计感的上值作



品。游戏的各方面都趋于 有美。可以说是少监的无 双游戏中的上条之作 只不过之前写在 是"猛将"了大多欠,从绝初的战本至 现在翻对了太多大, 新鲜的原理的1 去。对于此上的最级的人中心工人 推1, 商品设备的一遍的一排。 PS3级等物 的内容实在红 对共同标识,以就上 的价值似乎更多 -By 翅膀



■动作 ■日版 ■DVD-ROM ■全年龄 ■1人



非常生草的 作 不起 可以於 自从本作品有 之时,就没助待过。国 为传统的家尼亚军就已

特瓦了。A 的作品在画面上放本读 什么表现力、虽然吃新 發轨道等 传游回南部还在 但本作却与谓不 令不贵、富氮的学尼克和私 5的是 请都让人很反驳、BOSS战需要打窃 点,模仿 肝达与巨像》战斗的痕 连比较重 非可中不推荐。By 七曜



文 尔SON C的手让我们感 致激动了 回,这并不是 数传统的SONIC游戏。首 先SONIC 查创新把我留坏 。但游戏的关键问题出在操作方面

玩家 边要操作SON C 飞快的 运动 边控制起跳, 迎近要挥动手桶未放 这点接复杂10 了操作难度。与必 此SONIC · 學路起來按键自动攻击要布 "太多 图16方面管 46 等项则无聊 把某些 著名游戏的故事改吧改吧就成 By能量块 了、编译明"



会到了类似等"达的世 界中、初给人感觉比较 新鲜,速度感依旧 只不 J用 Wi 的运行棒操作出的挥制砍杀 动作, 让游戏多了 种更为直观的动 作游戏感带 个个美卡有着不一可 5. 种为物管的平面 不过游戏整体来 设计较单码 场景虽大但因为即随高 法的关系 Q trì做车 4 图 用 长草 觉得在意复相同的事情。 By 組勝

### 外體意思singamer论层的游戏评测

#### MEST

### 七龙







本作继承了世界树的风格和系统。 7个职业各有所长。游戏整体靠质还 是很高的 虽然是比较"朴素"的 RPG, 但乐稳多多。不过有时候太 "碳源"。例如想清空莱迷宫内所 有FOE的话至少得进出好几次。绝 对的新时间。 By 北斗



t、医疗士、公主、骑士这7种职业, 公及各期 a 的4种接受来组成以伍、最 终收复被敌人占据的土地。内容实在乏 養可陈、就当解的吧。 By 小浦



的缺点也体现在游戏中。 By 猴子

#### 阿妮工作室 塞拉 岛的炼金术士



■模容游戏 ■日板 ■卡带 ■全年龄 ■1人

作为系列最新作,一改 前作操作麻烦、系统繁 ○ 元而且BUG成堆的"劣迹",成功回归了系列 的传统特色。除了传统的炼成和采集 系统之外还增加了不动产投资这个新 系统, 强化了经管方面的要素, 不过 对于我这种生意头脑为零的人来说就 有些痛苦了、整体来说,是一款风格 青新的简单游戏。作为休闲类的游戏 不是不错的。 By :II:4

本作中, 玩家扮演 个梦 想荣华富贵却又总是给人 乖麻烦的少女、故事设定 比较有意思、人物设定也 很可爱。游戏中的舞台是漂浮在王国 北方的 库孤岛,在这个倾举国之力 进行开发的岛屿上,聚集了从世界各 地齐聚一堂的姓金木十, 并以事年举 办 次纳兹金术大会为目标而 拉高

下。游戏的内容轻松, 剧情以漫画方

式呈现、难度设定合理。 By 小油

炼金术士系列的作品虽 然在影响力上没有那些 百万名作那么大,但是 ▲ 这么多年来一直拥有比 较固定的玩家群,也算是一个比较 常青的展列了。该系列作品以可爱 的人设、独立的炼金调合系统和独 特的世界现成名,玩家要进行"工

作窓"系列中熟为人知的行动。整 个游戏做得中坝中坜, 喜欢炼金系 列的玩家可以玩一玩。 By 猴子

### 立体绘图方块



**圆益智游戏** ■全年龄 ■1人

感觉NDS上似乎有阵子 设出好玩的益智游戏了 简单却乐趣十足。玩法上一开始熟悉 之后就会很快掌握,但想要玩好可就 不那么容易了,既便如此,也能够吸 引许多玩家。作为 款休闲益智类的 作品。闲暇时间拿出来玩上一会,动 手又动脑,你会发现时间很容易就被 打发过去了。 By北华

虽然这个作品看起来非 常"小品",但如果深 入下去的话, 大家会觉 得这个游戏还是非常耐 玩的。这个游戏的规则就是参考

纵、横、深各方向所标示的数字。 破坏掉不需要的方块。最后完成能 藏在其中的特定形狀。只要陆领祭 开问题收集星星, 还可以近到附加 的谜题。可惜的是,这个游戏通关 后被没有新鲜感了。

任天堂的Picross系列最 新作, 这个系列的游戏 以前是用正方形拼成像 寮图,这次则是用立方 体来堆砌3D的物体, 因此被称作" 立体绘图方块"。游戏实现了从2D 到3D的转变之后,游戏方式从拼图 变成了积水+魔方,玩家们的想象 力发挥空间更大了。本游戏属于考 验玩家动脑与动手能力的类型,出

在NDS上再合适不过了。 By 猴子

### 我的模拟人生



MATERIAL STREET ■美茂 ■卡带 ■3岁以上 ■1-4人

虽然也可以算是EA的 模 抱人生"系列,不过这 次的"凝会"则与传统 的模拟人生系列玩法相 差较多。在本作中玩家不再是去模 私扮演某角色的成长和生活,而是 类似于马里奥聚会这样小游戏合集 的玩法。包含了许多的小游戏,这 样的游戏只有名人一起玩时才真正 有趣,如果只是单机游玩的话,乐

無会大幅降低。

"、游戏合集"这个类型 的作品在NDS上实在太多 了。以至于现在发售的此 类游戏基本上提不起什么 兴趣、因为尽管收录的游戏不少、但

By北半

每个游戏太身已经没有新鲜感。本作 的NDS版提供了40款可供选择的小游 戏。例如你可以在考古挖掘游戏中挖 据恐龙化石, 在猎鬼游戏中进行第一 人称射击任务, 本作在多人联机时还 算有些意思。 By小沛



如果把这个游戏中的 角色换成马里奥他们 的话, 那么这个游戏就 是另 个 (马朋與聚会) 了。这是一个多人同玩才修体会到

其中乐趣的游戏,基本上由许多迷 你游戏组成, 如果一个人玩的话及 什么意思,但是三四个朋友凑在一 起玩就很nign了。本作还有Wir版, 同样属于画面简单、单人玩及哈意 By 猴子

### **介置享**同外游戏媒体的游戏评测 1988年 - 1988 (表向50-55毫升制制 原於陶製數) (激动入心、解视某人有的语音听

互股战士硕为相位。但本作的 一款优秀的作品

Sanday of the last

设有地过多 是是方式作品

all Selection file all 45 (6 Art) **原**植间了

THE RESERVE TO SHAREST

的是中子與一组。深及音乐要不 真人實施,歌黃所上去 海軍"。 世际着很舒服 清庆不愧是传看般的。 (OSS說都与众不同,简明的读戏

#### 1131772

### 5回20日

#### コロ製品

#### 横行霸道 血战唐人街



**M**TAKE TWO **国**商任要据 ■発版 ■卡朔 ■18岁以上 ■1人

由于GBA版的前车之鉴。 原本对本作没抱太大的 期望, 油知实际紧质却 相当之高。看得出这次 ROCKSTAR是很用心的, 以NDS的 机能尽然能有如此好的表现实在 让人吃惊, 无论菌面还是音乐等 表现都绝对让人满意。游戏内容 也非常丰富、主线流程本身就已 经很长了。再加上大量的分支任务。 绝对超值。 By 北斗



了, 大家批判地玩吧 By 小浦

GTA系列在NDS上推出 (65) 的第一部作品,也是目 前为止NDS上暴力程度 最高的游戏, 无论是行 为暴力还是语言暴力都使这个游戏 显得火药味十足。虽然画面受到 NDS机能的限制,但是Rockstar却 把这个游戏在有限的容量中做出了 远超1024Mb的效果。唯一麻烦的 地方耐泉地图在下国景景, 管车时

By 猴子

可能会除上不领下。

#### 超级机器人 大战K



BANPRESTE **国**被继续拉 ■日版 ■卡带 ■19定以上 ■1人

这次加入了不少头 欠 参战的作品,虽然寺田 胖子的理由是"与时俱 进",不过个人感觉代 人感有所降低。系统方面很像是家 用机上的机战Z的缩水版、主角机长 得比较赤碲、和W型的无数神棍机 根本专法比啊。這程方面也缩水不 少、容量尽消费在CUT-IN上了。整 体感觉比W略次。但还是不错的, 至少值得 玩。 By北外

新机体、新系统, 再加上 天马行空的故事, 最新的 机战K就这样登场。本次 新加入的系统有"伙伴战 斗系统"与"政击连段系统",伙伴 战斗系统是让玩家自由挑战2台机体 组成小队、以后就可以接受伙伴的提 护攻击与援护防御。攻击连段系统是 让单独出击机体能在单 回合对复数 致机发动攻击。没什么多说的,本作 品质不低。 By 小沛



上、各位机战饭们还是 要玩一玩的。这一代量明显的特点 就是cut in地多了,有时候感觉游戏 學拿以前的作品排起来的部分很多 ( 虽然锻镎厂干这种事也不是一回 两回了),但是新加入的机体和角 色也不少, 但是并且所有玩家都要 欢新人和新机体。 By 孢子



■冒险游戏 ■美版 ■UMD ■金年岭 ■1人

本作是典型的玛娜传奇 系列的风格、玩家要做 生,在学校期间通过参加各种活 动、与形形色色的人们对话、触 发各种事件以及调和出事意的物 品来。本次新增的协力战斗模式使 得战斗部分变得更为有趣, 并且能 够得到稀有道具。读盘时间太长比 较让人崩溃。 By 北각

本作以敬音恁金术士的学 院生活为中心、玩家扮演 学院中的学生, 需要在学 期内通过各项学习, 取得 学位。在游戏时间内, 蚕家可以与同 学交流或触发事件进行游戏的流程。 24 有团队角色限定的角色课题,完成 课题可以增加与该角色的亲密度。道 具调和系统依然建在、另外PSP版还 增加了协力战斗模式, 可以进行本篇 中所没有的BOSS战斗。 By 小沛

这部游戏是PS2和PSP版 玛娜学园的炼金术士》 的等版移植版、从移植 的角度上说。游戏基本 上与PS2数设有太大区别。游戏本 身结合了炼金系列的装靠和校园 RPG的各种特色。也算是一部优秀 的游戏了。因为是奏版,不懂日文 但是懒英文的玩家玩起来会更得心 应手一些。估计这个游戏在美国的

反应不会像亚洲这么好。 By 猴子

### 抵抗 因果报应



■美版 ■LMD ■15岁以上 ■1-2人

老实说,在下对PS3上 的两款 (抵抗) 并不算 ≤ 怎么感冒,但这次PSP 版素质还不错。不论是 视角、西面还是游戏进行的流畅程 度都表现较好, 玩起来也感觉相 当火爆。不过由于PSP键位的可 题,需要用右边的四个按键来调 整准层,这种操作实在是让人难 以滿意。联机模式是另 个卖点,

**就是地图太少了点。** 

本作借由第 人称的角 度,现看这场人类与合成 鲁司的战争。游戏时间设 定在1代完结的数周后,

By dr.A

合成群发展出一种全新的感染方式, 与合成兽对抗的游击队向格雷森寻求 协助、干是便开始了一场夺回欧洲的 战争。本作追加了长弓、狙击枪等新 省器。游戏中的敌人种类也超过10种众 上, 另外还支持多人联机模式, 最多 可同时进行8人的联机对战。 By 小沛

(抵抗) 系列在PSP上 的这部作品将PS3版的1 代和2代联系在 ·起,欧 美各大游戏网站也给了 相当高的评价。说它出色是因为在

PSP这个机能与PS3不可同日前语的 平台上,游戏的操作方式因为受到键 位的限制而不得不做了点改变、但是 习惯之后还是没什么问题的。游戏从 制作素质到游戏手感都显示了SCE 制作的诚意。 By 探子

记忆就新。 IGN对(北歐女神传DS 負無律)的评。 

泛类失论意、能画面高度、深水出产品。 205 内别是定读用一是来形象。 206 内别是定读用一是来形象。 206 体育量和最多变化不少,不过声及呼 206 内别言还是东南有量的,则但只是一



7 AMFS2 47 & Jr # 1++81 TRY 5 SAIKE Air Force Ones - 1795

0

e 0 0



XBOX 360 主机 状告实品航空公司



0 . カミン、J 4DA年、NBG 在东京的期风公 .

《内沙》了 第18米的高达RX-78環像。



9子游戏软件、SO COOL

邮购地址: 北京东区安外邮 局75信箱 发行部 邮编·100011 联系电话: 010-64472177 每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

蘇 时间为广大玩家每上(口装纸便白金)的领底 了。同时还有经典口装进攻的逻辑研究 本期體品是 口接這种實順子,雖們上述一 请注意购买时向零售 安全工



Weic家的特征宝典 众多级实用又好取的内容等体变 发现 热门改略特别策划详细研究等情彩内容是不过 来 成功为dvd全国农業BI散都新好玩游戏及众多工 異,必买



■NDS标准典藏08终极版 定价18元 2008年最級NUS與複量站,全面补充容盈款的热了资 科及游戏 全年100%全新内容结无水分,DVD杂盘 收集100就以上的投集中义游戏,及十数种最新必备



■口袋達(13) 定价19.8元(豪华版29.8元) 广大口装进期待己久的《口袋述》3》录昭: 本翰特· 改 版为特别双雅好面,能进NDS主核收藏包 口装进 THE THE



■NDS终极奥技 定价.19.8元 为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技 巧,主机和周边纵旋和购买推荐。NDS发售至今 200多数优秀作品推荐、附送买用组售DVD。



■掌机迷2008年第4期 定价98元 本期给大家带来《机战K》的攻略、《第七 兄龙》的攻略各种奇利研究应有尽有。还 给喜欢牧场系列的玩家准备了一篇特稿。



■SO COOL 2009年第(4)期 定价15元 本月湖流资势爆发,不但有最级的新品球鞋闪焊 登场 更有推到天外的百种搭配提案让你迎读不 题。当然、最重要的还是色彩搭配的技巧,建设器 事的到来吧!



■口袋迷精华本2 定价,24.80元 口染透新春大餐又來了 本次集合第六至第十組 的關係內容。全部重新與與條行,重新於版制作 他对全新效果。并有百页以上全新內容收录,口 袋绘不能错过的收藏宝典

<b>由于300岁82</b> 44
2008年第1 - 24期 9.80元
2008年6 - 7余刊
2009年第1~7期
原子至下 集机线
2008年第1-18第一 8.80元
2006年第19期 9.80元
2009年第1-4期
KERSON III
84-65, 72期(其它已會完) 9.80元
\$6、72、73期DVD最华级;其它巴锡克; 15.00元
SO COOL 接感:
製印化, 冬季, 08年1 - 12期2, 5, 10, 11萬己信託) 15元
2007年1、3-12第
2008年1 - 12期 18元
2009年1、2、3、4期 15元
口袋送14 19.8元
NDS标准集机典圖2008特银版 16元
Wii动力 18元
D基達1J普達湖/豪华超 19 8/29 8 xp.
口級进12普通額 19.8元
PSP總租與技(維订版場新加印。19.8元
口族进17普通新 19.8529.8元

酒或的软件与开发 不發育量 净价 25/28 5元



#### 新申#DEMC

名称	容置
Whee man	1GB
通缉令 武器命函	1911MB
星际传奇2	639MB
AVVE摔角传奇	723MB



### YSTAT

建热的DEMO热潮,即便没卖 消费正面量也可以免费核模乐

(金元音2) (Ait字) (WATCHIAN) (Whelmer) 以及 (W の大き) しょう (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( の大き) しょう (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( の大き) (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( の大き) (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( の大き) (WATCHIAN) (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( の大き) (WATCHIAN) (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( の大き) (WATCHIAN) (WATCHIAN) (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( WATCHIAN) (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( WATCHIAN) (WATCHIAN) (WATCHIAN) ( WATCHIAN) (WATCHIAN) ( WATCHIAN) (WATCHIAN) ( WATCHIAN) (WATCHIAN) ( WATCHIAN) ( WATCHIAN)

五大DEMO载爆你的硬盘

《星际传奇2》 上一代因为在能上的 5、沒有FSZ版(仅在XBOX平台)。 迎合当时正在那种的品质,并及B 7世球器重上,不是现本身的表质 也写真是不幸的事。 像证了《墓际传传》的历史是了是多 的画面效果,那是歌用却上去以本自



CLOSEPPEN OF THE PROPERTY OF T



以微丝们更完整的了新明斯什麼是 沙米拉仍但是强调那些神子其神的硬制

特務。不过卖际操作起来似字不可 東快,達戏在视觉来现方面也不知电影



◆本與其地房介熱门DEMO《Watch man Americal is Nich》及《WWE被注 涂角符字》相比起来,素质也像让人久 減 尤其是前者。作为与电影短同期想 场的越热门浸漉沒線的游戏,游戏版的

· Super Street Fighte F | 8 | Burnou Paradisco Tubo HDRenix 9 Inger in Shadown Ron 3NH Arcade 0 May c Ba

**集驅癲灌屬,让我们说你什么好** 

## Forever the vampirekiller

伯爵与猎人的宿命之战在回忆中再度上演!

西蒙 步一步主上通の電旗機動性 域的作為,基础是中十字次,但 月建在关边。这最美配合着碳度、有节 指、沉重显现的管所、周示地与境位克 较的头边眼神形显伸来了一直成长、, 成本中的被肚——放弃机。反对此, 成为此的,或是那些情况了一直成长,, 成本的的就是一次数句。反对他, 是一个天真小说的人形似想。开 台游戏员。古老的城堡和部妖龄像的 "GAME OVER"的活动。是仍然在一 次次的灰斑中华等。"正少一定处于 形形"的强人信念。重新手段圣鞭化势 方面紧如唇来看影响。

告战 由于有了经验。 直接打到了第五 矣。 BOS另种传报据, 甚至后来觉得比 链拉克拉还推对付。 城隍被死神的镰刀 勾左几次后次连用;字原来对付他, 十字 可再走发三个片在中中未回旋转 次、 可 以有效地打掉死种的镰刀, 在我的努力 下, 灰砷的镰刀再勾不走而影的难了, 十 字螺针开了塞线巨石 类的结果

最后一关的怪物很强悍,加上复杂 的机械地形令我答不堪言 天过去 了,仍没能通关的我在思考着方法时慢 便进入了梦乡。第 天是我的生日,大 清早我就跟了,心想希望生日能给我带 来好运,玩这款游戏已经 个星期了. 我拿起了手柄,下了莫大的决心管要同 过恶瘫痪。

不知道黃何是生日处稅率。打 还是股份水份。分里東大份的實 一路排茶过了们植地形。走上阶梯之 时,我院部持備尼一战效果开始了。这 时我的子最后两个环本,在飛鴉 指面原见后,就是放弃。其满一位的情接 着面原见后,就是放弃。其满一位 也为或后用书笔模数性处于排了,副世 若留着时性的安身形态。大性可 代因聚战队将下墨岭的电线。当是保 行为或战队将下墨岭的电线。当是保 行为或战队将下墨岭的地域。此次战处是徐 少处,在我生白的崖中的村份。

多年以后在总点上跨电缆存 非和《惠詹城》同 年诞生。使得 我更加油度验产展别。2003年 非典流方,设所在如学校到闭了 长达出于多天。解析的第二人早 日的CBASP和《惠康维一顿 月面简单》。小时使我喜欢杂 产高温、编 年故事、初代 恶魔城直见后,及设任在崇 身中让货港户最近到1989年

了这样的礼物。

造成世界未日的"恐怖的大王",故事 发生在日本。

当看着GOODEND NG画面,来须 各真浮于空中,吸血鬼之辕被净化的时候,我脑条里又浮现了西蒙迎来最后一 战的那 幕、往事历历在目。在最后有 商业也告诉各真吸血鬼的力量在他身体 冗職者,这样可不会再场要,这样招待



### TACTIFICAL ESPIONAGE ACTION

### WEIME GEARING WELLIN

#### GKSNAMI为MGS 新作招募开发人员

KONAM/公司日前在日本招聘网站中 卡曼扫IIIII广告、公开为"《合金装备", 原列"的"新作开发"带扫网游戏开发 人员。工作少及的线体内容如下 家用 村城《合金装备》系列的游戏开发、合 金装备 军人的镜影业务(游戏设计、 《合金装备》系列、(WE)、《实况为

《音音報音》系列、《WE》、《实有习 攝脈線》等的移动设备成开发 拿用机 版(WE)系列的游戏开发 零用机版 (实况力量誤棒)系列的游戏开发 GutarFreaks)、(DrumMania)系 列等音乐游戏的软件开发 新网络游戏



↑MGS系列的巨大影响力应该会吸引到 许多应聘者呢。 内容的开发 弹子机、弹子机元件的程 序 海外用老虎机的规格测试、设计、 制作以及检查等。

KONAM公司在協同で含年東陸 及了(含金金金4) 邦廷領的管理機以 及。(含金金金4) 邦廷領的管理機以 及。(含金金金4) 邦廷(市金金4年) 不分制量的证果。这让人更加聘价(含金 要备)演列。部行开发、的具体内容。自 从去年下年年職(MOSJ中非年《月底正句》 MOS系列斯作起窗的 市息で后、ム多叶 中间後、国际植物(SSE)相关中 之 文 年 (知明告年 市惠、至 公本作的專列已 位分量点上在200 日子

#### CMES电影版,章子恰扮演梅玲?



新形象出野,

侠"克里斯蒂

· 數學 下章子之多演 不城鄉、制片 的梅玲、懷乎还算可以 方让"梅玲" 接受的样子 成为非荣重要 的角色。据悉,懷子怡除了大秀英文台 司外,还会以警花和办公室女郎等多种

類然目的在无法確認等 使的可 性有多期,在以从是如此点对。 从生之心,符念是是社会证的。 从公系制作的证明。 由此或形式的一个。 或但为面的技术支持。到了4代甲基辛 连相当了酸长一颗。是那种中人气较高 的发起角。他是一颗。是那种中人气较高 为重自某个超戏场系可加,但护庙 特也 机反馈差别 女生规矩。另外,所谓 的"整定"。 少公安於》、另类么

如果这则消息属实的话,章子怡扮 演梅玲倒也不算奇怪,感觉这俩人的脸 型似乎还真有那么点相像,毕竟章在歌 类也的确是人气很高的中国女演员

一回事? 該听鼓感觉诡异

了 虽然 / 编个人 直对欧美人的审 美水平特严重怀疑态度

### CALCA PARTICIPATION OF THE PA

不知小島到底是受什么刺激了,前 阵子死是去西方草经,接着又沉迷于 美式游戏并抱怨日本市场,最近,甚 至在一次采访中表达"也许我不该做日 本人了"。

在被司及为什么日本游戏小公会迅速 对无点排对涂例间的竞争为的国力等的 时,小巷板下"因为他们是日本企业、 日本的书籍、电影、音不都是各户自制 的。据去成立口由海际一级日的日本人 外制作的报头产品、公场党的罚款 与此同时,英语的语言张达是全线的 场上同时,英语的语言张达是全线 取了日本应数的负急,然后用英海战力 取了日本被双的负急,然后用英海战力 可重引着了处理。

小馬色指出PD时代改变了高效战 计的发现来多。"直到现在游戏公计其 实都是位计规则。" 他编释道。" 就像 打線期样 很多东西无法实现,只能躺 减。有了PD,一切都更真实,你只看 变现领效少的情况下,所以要是在下。 定规则所由尽小机战似乎有点便了。 西 方海近开发着一些阶级则迹。点、但是 日本人の然忙于勒安的。"

#### 街机行业的不景气

最近没有什么关于读机的选题呢, 不管是软件还是碳件,这方面的消息部 少之叉少,玩家群中讨论这个的也不再 那么多见。较容符由机已经离致们越来 越远,对于我自己本身,也和我原本的 工作编题了群场。

就是这样。这么我们要说的。是 街机的现状 可能, 也就是户外视频游 戏的话题。现在所街机的玩家比以崩 之了, 击机值向的市场逐渐更多的依 塞干海外。

#### 竞争带来发展

我进入游戏查界是在上世纪80年代 未,90年代初时由机行变还是非常火暴 的,船时街头巷尾到处都可以看到一些 各种类型的恰似的点, 什么如果类型版 精 音不 模拟比如母等, 不仅是年龄 小的孩子们, 在带老上了身份中老年 人都力之东几十分。 而上级参与中老年 大 高灰炭酸在, 贝丰丽参与梅暖看 到 解人器在一个村田新游戏的场面。 有也是个多 两个人上五玩,中以上 开了, 数众学已经对这些方便失去了。 唯一也与每次人并未上来了面中事 他一个自身之人并未上来了面中事

情,这到但是为什么

按照的。业务的情景、抗穿每款 安慰会可出100日元产品发费用、之足 这个行金长生、第一贯新一类转量。这 让这个行金人工作物要是发展着。但同 任因为这种任。由明行业受到了发展 的限制。之是一种及事件用、何业种财 证转的问时也限制了发展。这的确是个 问题。

新、新的好产品在不斯推出, 用户的目 光也被吸引过去了。

反现街机业就缺少这种竞争环境

#### 所谓"价格带"

了, 发展游局, 游戏又不存在什么优 势,自分会变得不景气。不且话说回 来,以前我曾从事街机业务时、业内也 是存在"价格竞争"的、但与家用机不 同的是,这个所谓价格战起在"开发、 企划"阶段进行的,就是说同样一个 游戏, 你要怎么来做, 如何来做, 才能 止玩家花更多的时间和更多的100日元 杂玩你的游戏,这就是所谓的"价格 带"。同样是100日元玩一次。你的游 戏能要吸引玩物更多次的疾玩、你在价 格战上就战胜对手了,这也是街机和家 用机本质的区别,这种竞争说白了就是 让玩声来分批反责马你的游戏、而现在 的玩事更多喜欢的是一次性投资, 终身 回报约支急, 街机行业的模式感觉已经 不适合当前。

另外,海外市市的开西也是问题之 相向市外的市场不能更强级功、现 多海外广商开发出的涉及带房间及近, 玩家们满意的程度,甚至粗制产业的车 五实在人参。 行业都位某两点下降, 可以发展自己的才华。 自注信机业务的人 安得很少,这实在是他不幸的事情。 帮税以后继传形容观。



# TO ICE

诞生于网络的游戏相关论战文化,本栏目将会选择整理摘录部分有趣话 题供读者玩味。是非对错在这里不会评价,也欢迎各位读者来信来函参与话题,我们特在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本抄目《读方名 发育者的第一句话为原始话题 以明显色调标点、其后"■" 经识为针对演话题的留言。

#### 本期关键字: 唐人街、手柄官司、生吃PS3

○ 要欢本作的画风了、原来GTA还能这样疾啊。 □ ■已经买了正版支持。之前买了 正版的ngs添充只有任天和。



是说差不多複合PS3拥有著都有上PSNS



说到(街關 里的中国角色,大家 首先会想到春丽。实际上, 早在初代(街 %霸王》中,就有2位中国的角色登场。初 代格斗家设定显错个国家有两人出场,中 国格与家叫等 (Lee), 瓜皮小帽造型令玩 家给他起了两个外号 '坤主" 和 "霍元



说实话,李和元两位角色的造型基 本上是日本人按照自己印象中的中国功 夫高手的形象设计出来的, 但是与现代 中国的武术家养距较大,两人的衣着基 本上还停留在20世纪30年代的模式。而 两人的场地一个是长城,一个是夜间的 指头,也保持着70年前的水平。大概因 为各国诞生于1987年、当时的日本游戏 制作人对于中国的了解还仅限于一些书 报和影视作品, 另外受到香港功夫片的 影响,因此设计出来的两位角色都像是 香港武打片中的人物。直到1991年制作 南爾2)的时候、春雨的登场和"層 门肉食公司"一条街的出现才把一个正 处于改革开放初期的中国形象展现在世界 玩家面前。之后李这个角色因为其形象 过于脸谱化、并且不被中国玩家欢迎。

所以基本上就被摆在一边了,而元因为造 型和身法都够拉风的缘故。得以在、街霸 ZERO2\中重新登场、大部分中国玩家 也是在那个时候认识他的。

#### 年过七旬的超级刺客

元的出身地一直是个不解之谜。从 目前得到的资料来看,我们只能知道他 是一个在黑社会留下无数传说的杀手。他 的是赤海布各地,来去无踪。因此元的 格斗场地也并不固定, 他经常出设于上 港、香港和其他一些城市, 但是往往都 是比较阴暗的角落。虽然年事已高、但 是他的格斗术并未衰退,反而筋滑年龄 的增长日锋成熟和完美。根据 街廳 各个角色的背景设定、元是春丽的《辛 的师父,但是非丽并不知道父亲和元的 关系。不过细心的玩家可以发现,元有 -祝菩诵转尽单年推炒用脚踢人,而靠 丽也有类似的一招。这招就是元传给犇 四个 、全,之后传给春丽的。虽然元算 得上春丽的师公、但是在 街扇ZERO; 系列中、他们两个并没有什么接触。另 外有一些人认为元是 街票3,中阴阳 兄弟的祖父,但是实际上他和这两兄弟 是那个截瓜皮帽的李先生。

#### 在战斗中、寻找人生终点

虽然元是一个一整一的高手,但是 元的身体也受到衰老和疾病的侵蚀,他

也面临着死亡的威胁。但是作为一个战 土, 元不想像 个懦夫一样死在病榻之 1、于是元决心寻找更多的对手,直到 出现 个能够杀死自己的强者。在《街 霸ZERO〉系列中、元发现了豪鬼的实力。 于是他就像丹追寻SAGAT 被迫寻豪鬼 的下等。后来他又发现隆也受到了"杀 意之波动"的侵蚀。于是向杀意隆排战 也成了他的目标。然而无论除还是裹鬼, 都不能山元得到自己想要的结局。他甚至 挑战了精神力帝王维加, 但是也没有被杀 死。一时间,元感觉自己是一个找不到敌 人的寂寞高手、与《功夫》里的火云邪神 颇有几分相似。虽然无已经身染绝症,而 且随时都有死去的可能,但是他的命似乎 还是硬得很、直到(街票4)中依日可以 看到他的身影。

#### 拥有两套武功的"元无敌"

元的武术在街霸系列的棉斗家当中 属于很有特色的。他的招数主要分"丧 流"、和"忌流"两派。这两套拳法的原 型分别是螳螂季和鹤形拳,是中华武术 中著名的拳法、姿态潇洒飘逸、威力 也十分出众。丧流与忌流的攀术从风 格、动作到效果都完全不同, 出法也大 相径磨。但是元一人就通晓两种拳法、并 且运用自如。其称得上是街霸系列中对武 学艺术研究是深的角色了。但是元的招数 多变也使这个角色变得很难控制。所以想 至使用就密距名加坡 3. □文/草团

## 电子の

#### -写给群星璀璨的CAPCOM黄金时代

所谓游戏,就是按照一定的规则进 行的娱乐活动。这个词汇用英语来说叫 Game, 从广义上来说, 足球也好, 象 棋也好, 都可以被称作"游戏"。但是 在现今的日本,如果你说起"Game" 这个词汇,那么大部分人首先想到的必 然是电子游戏 (Video Game)。从1978 年(太空侵略者)的流行开始,日本社 会迅速接受了这一新兴的娱乐方式。电

子游戏与以前出现过的桌面游戏、棋牌 游戏不同、玩家通过操作控制器、使屏 幕上的影像发生相应的改变。件随着刺 激性的电子音乐和音效。这种游戏是以 前所没有的,随着技术的发展,电子游 戏走出了一条独立的进化路线。游戏的

APCOV在家用 化 机 系



种类干变方化、玩家们始终没有对其产 生厌倦的心理。原先被认为是不良少年 聚集的游戏中心、曾经引起日本社会的 忧虑和抵触, 但是后来这些地方也成为 人们认可的一般娱乐场所。

1983年,任天堂的FC红白机开始 在日本的家庭普及、肠后电子游戏不再 为个人电脑和游戏厅独有、许多察庭的 成员都成了不折不扣的忠实玩家。时至 今日、电子游戏早已发展成为能够与"宽 行音乐、职业体育运动、好菜均电影匹 敌的娱乐产业,深受大众的欢迎。到了 PS2和XBOX的时代之后, 电子游戏的画 自音乐效果已经不输给其他娱乐方式, 随着游戏发展成为绯绘商。雕刻 減 筑、音乐、诗歌「文学」、舞蹈、戏 剧、电影 影视艺术)之后人类历史上 的舞九艺术之后,它也成了不同文化与 价值双争夺世界精神市场的不可缺少的 一大武器。但是,像花札、扑克、象 棋、弹珠台这样的老式游戏,并没有退 出市场。今天在许多人的观念中、依旧 包含玩具、体育活动、棋牌、而电子游 戏方面,除了日常的单机游戏、网络游



过之外, 像手机游戏, 电子宽物乃至 些。」關于专方为主要目的的程序、都存 游戏的范围之内。

今天我们讨论的诗题就是一家著名 的蔚戏制作公司——CAPCOM。这个以 "股票"和"电子计算机"命名的公司在 进入游戏业的时候,也是从街机起穿的。它 SEGA等公司的游戏一样。在玩家之中打 下了一定的基础、但是使它在游戏界包下

辉煌的, 无疑是两部作品。一部是90年

代初在由机上火油世界的、街票 系列作 品,另外一个则是在PS时代 开创冒险游戏黄金时期的《生 提到CAPCOM,最先想到的

一个好的游戏必须由一 个好的制作团队进行开发, 个灵魂人物可以创造 个 优秀的游戏, 但是一部优秀 的游戏决不能只靠一个人尝 成、因为游戏的制作包括总体设计、编 程、美术、音乐等各个不同环节。 人是做不来的(当然也有例外,像石波太 雜这样的生人,能把(雅思丁县)的以上 几个制作部分包揽起来独立完成,还兼职 为主角配音,但是这样进行商业游戏制作 的NB人物目前还没有第二个)。2000年 的CAPCOM旗下也是猛将如云,从制作

街票>的船水纪寺、冈本吉起, 制作 (洛克人)和(鬼武者)的招船数 . 制作(生化食机)的三十重司、稻田數 志、神谷英树、到《逆转般判》之父巧 舟, 两到创造了(怪物猎人)神话的证 本良三、田中刚,这些人才齐聚 堂的 时期,正是CAPCOM最辉煌的时代。

随着业界形势在新时代几起几落, 如 今的CAPCOM早已物是人非、留下来的 人已经不多,但是曾经的辉煌依旧意不能 充记的。这部《申子的猛者》。亚维为了 纪念那些曾经为玩家们创造了无微梦想的 人们而编写的。(待续)



>S3和360的表演告一段落,接下来就是Wii和掌机的游戏轮番战了!不必担心没游戏可玩! 用心消化近期的大作债,陆续完美之后就是DQ9领衔上演署期风暴!当玩家也是很辛辛

大家排好队,



使出 忍险及太郎 直沿台给电轨 家写过,但这次想写了,我从很早就一 省不断的买电软了,风林更是见过本人, 那还是第一次chinajoy呢,在北京办的. 本人绝对算一个老的游戏途,也许没有 什么游戏玩的好,但喜欢的游戏很多 而且绝对支持正版,以下是我和老婆去 《Wiji的经历 一

话说北京时间09年2月28日,和老 鄉一起夫散楼供Wi。順着鼓楼逛下去。 筑 家 "老板, 有Wili四7多少钱啊" 韩版多少? 台版多少? 那有日版的吗? \*\* "没有。"我本打算就买日版的 · · 于是 到了第二家 "老板有Wii目版的公"

有啊 但是要贵好多啊。 " §事 那剧机了么?""当然助了啊""那 有没剧过的吗? "哟,那可没有,都 是剧好了的。""我想要没有剧的日版 机玩工版。"的、那你哪买正版盒去 啊" "我都买好了做,就是 没有机子. 没事。""刚好了也能正版玩啊"彻底 无语了

第3家、第4家、第N家 恭后 还是没有我想要的,没有别过的原装日 版机器。老婆安慰我说 "我很同情你, 呵呵、我要是你、我也心寒啊、想支持 正版游戏,最后还是买了个能玩盗窃的 机子、航凑合买一个玩吧。"服了、阔 服了,那就买合版吧 而且最后一张 盗旅游戏都没有买回家。

a 报要买一个颜色的Wii. 但不出 也没撤。终于全机种全正版制霸了。

### 现实情况不乐观

上而是北京久大好才各个区上游用。 这也是现今游戏市场、サー インさせ 很容易理解, 成节以 > 是很不平意情 售单机的, 因为主机的利润 并不承 节且 销售风险也大,所以改机 \*D藤 \* きか 以 發品和 (1点的重要来源。类D碳的压 型业 ~ 不二 有 未 々的 主机、人家都打算 实台主机的同时再销收个几十年Dabo 不 对可望的部 海灵未及主机的玩家军供成 了异类、相来想去、甲醛伐乱体原 生存和思言行亦去以應

Physical 明日家才论的 最爱证的 主机"中 本鮮也提至主和如此為因之 大部分示家购买的主托早已经拆 开讨, 为损坏埋下了损粮, 自然也就会 不上什么保修和质量。对于想要购买真 正全新生机恐怕以有等自收胡友专可整 的压塞通过日美重邮的方式才能得到。

加學學來 9有那么高的话, 现在大城市

殺都还是可以找到专「经营正版 的店,而北京就有很多司话 稳实D的语, 而且 正務數量也很多

上世代, 本世代 的家用机的正版销 告惨况已经折了很 8 b 专 的积 11.1 天东自己但要的证 ,16、我亦作下壁可以解之,年熟此。申, 类正版的店家间的竞争也相当唯多。

随着PS3和PSP-3000的破解无望。 本世代SONY系主机在破解方面给黑客 出了游难解的题,无论是高手们解释自 2.设时间破解还是不腐攻破防线、根层 为最直接介质因还是在于碳解难度高。 级本公 門田片 而XBOX360官方的 BANFったつと改机用户无法完全体验 至 360 游戏 의核 魅力 目前唯有任关 等的产品在质益版上全无作为, 倒是各 动言片警告私官 1粒常再得到 可见任 大堂切在: 动过程中

在1971年197.4年代的公全面 采田网络下载的方式而取代目前的光盘煤 体、国然这条点景的可能性不大、但从本 世代的商语以缩束看,下代主机大部分游 戏心下数"武出现已是必然 斯加上驰号 ち下盤シュ更利用馬的管理措施、愛伯家 用机链络被破解盗城的严势在 年后 会相当平成 で管現在競力租 国的大地事业担忧有些不必

要、但从国内众多玩家的 角度来考虑的话, 似乎尽早转变对 于游戏的购买现 1 08 0 T 60 00 5 8 00 0 5





### 读者的美图籍彩涂腔



雷顿教授 湖北襄獎 節劲达 活说L5又公布了全新的雷 领系列-部曲、看来未来三年内 外是顾及·下游戏质量先。 -------



卡连 叛逆的勘鲁什 本即一直計學女郎受什么 兵權 不过这幅画图的还是很可 J#顯粉丝们又有的忙了。希望、5 爱的。看来我要思示 + 每美作 P. 7.



无名 甘肃 马兆玉 现在好像想力行这种风格 的主角, 如果是[近海] 主效果 相信要好 代政证大家在地上还 能有部下槽 药的 特 零 下野



《超级马里奥A3》广告 国然是今饭系列, 但也实 出了大量,好像任天堂总是在1 其地开发照年 蔣政許公司、攜明 估计不久又要炒了。



《最终幻想8》预约广告 将FF视界彻底颠覆的关键作 品,也是七碳心目中第二位的FF 游戏。你有多久没被这样的感动过 了? FF8的确值得太太怀旧 下。



## 代表性超长来信删减版



软包干开始 航新断纬线的看着 看了今年全新改版的 **电软后**,想给你们提些建议,仅供参考

●首先说说杂志的封面吧 今年这5期杂志的封面都进得 不错,但是封面上的字太多了些,像243期几乎都把整个 封卤的覆盖满了, 我货得这样不太好, 有些喧嚣夺主的

● "游戏新闻眼"不要像245期那样放码最末尾去。平时 ·读者的习惯都是先看最新的游戏新闻的。另外我希望有 了, 希望今年也能保持

● "绳锁手札" 这个财态栏

● "电软视点"这个栏目办的也很好。 希望加强, 文章最好能客观些 不要带上编辑的个人情感

目一定要保持下去、不要 是玩家了解编辑的 个好平 会 对了,以前也有主要写的 事材類, 對不對物可修要一下廠

● "特别策划"这个是能体现电软特色的样目。要慎重 透簡, 贵精不贵多, 确定一个主题后要做足说透 特企 一直是我坚持实电轨的一个动力之一

● "X Live魂" 、 "PS3网虫" 这两个村目可读性不高,建 议改进 "开发者梦工厂"这个栏目受众而实在太小、读 起来也没什么味道,建议取消 "猎狐大墓地"这个杯 目也建议取词, 或是不定期上, 毕竟《合金装备4》发售 很久了, 新的游戏现在还没消息, 给 个系列游戏做专栏 这么久也太奢侈了吧? "名越武艺帖"这个专栏也办了很 久了。似乎不是很吸引滤者。适时可以照消 "BOSS" 档案里面的BOSS希望选得更有代表性一些。洗一些途名 认知度高的BOSS "神论"这个栏目不错,有意思,有 创旅, 要保持 "电玩阴谋论"也挺有意思

●攻略方面一直不是电软的强项,但是不管什么游戏一定 要认真做、要让读者看出编者的用心 我觉得要选择做 个游戏的攻略,要看其受众面,就中国国情来说,优先选 独占、Wi独占、PS3独占 "游戏研究"这个栏目好久没 见你们做了。可以考虑在游戏资季时空出些肠而绘它。连 **美一些好游戏是很有研究价值的**,一期的攻略是说不完的。 特别是在电软瘦身之后,留给攻略的版面就更少了。

"太话电玩"这个也是读者和小编交流的一个平台。 办得不错、要保持: "电玩禁地"和"游戏天草"办案 不错。要做为一个固定栏目保持下去 "糊末烧场"我 就 个话题众小编各抒己见,给玩家带来不 样的享受, 话题选择要有热门性和普遍商义

好的。就说这么多了、本来我早想给你们写建议的。但 是忙 直拖到现在了, 以后我想到什么再提给你们吧 这 是世華 次给你们写信,如看不到之处请见证。谢谢 (广西桂林 質詢)

●對面隨着改版大大有区别于去年,更加充实更加突出 内容重点。当然、字增加了图就很难照顾到、有些比较 精美的图确实因为字量较大有磷现输。采用这样的方案 的原因就是我们希望能够在封而上尽可能的突出杂志内 容,而不再类似以前突出限案主题。杂志的内容宣传文 字要占据最穿出位置。而且封面设计这个在两条个人都 有不同的观感,例如黄读者提到的文字压到了LOGO。 在设计人员那里也有他们自己的用意。我们会在今后的 设计中尽量照顾全面。

●245期"新闻眼"之所以安排到了后面,主要是因为 当期新闻部分缺乏量点,而当期有很多更精彩的专题。 因此特别将栏目安排到了最后部分。其实很多情报志也 有把新闻放到最后,但〈电软〉并没有打算今后继续这 样,"新闻眼"的重要位置是不会改变的。 ● "电软视点" 有部分文字确实编辑个人痕迹较量, 这我

们也会在今后的制作中注意。不过本胖觉得, 既然叫 "电软视点",就是"电软编辑的个人视点"嘛,每个 人对同事件必然有不同看法,因此只要不过于偏执,希 望大家还是能和谐才安。(笑)

●"编辑年礼"今后都是固定栏目、不会改变。美编手 札是否要上,则要看美编MMDD们的意思。

● "特别策划"我们今年的选择优先有趣题材,当然重磅 话题也不会放过,但特大长篇不会太多,一些两页的小特 稿也是我们的重点、希望提供给大家更多精彩话题。

●专栏部分在去年未改版前就是争议的 大块、如今将 栏目安排为半面、正是为了被容更多读者的选择和需 要,以前 个专栏就是一页两页,不爱看的朋友可能就 手就翻过去了,这样一来对于制作的编辑来说是相当的痛 心(笑),现在半页的景虽然可能有些不够。但总比过多过 量要好, 页两个栏目、总有一个大家可以读一读吧。专栏 的内容我们还会继续调整改进、也会增加新内容、例如本 期新增加的"电子的猛者CAPCOM",就为广大读者透 析上世纪CAPCOM的发展轨迹和幕后秘密。还有那些让 我们感动的英维制作人,不能错过值得追看。

●黄洪者还提到了闷家,这部分咱就不刊登出来了,谢谢 黄读者的褒奖,不过这个栏目也还有不少问题,例如错字 页码本期临时增加,希望大家能看得过瘾,今后如果 有可能也会偶尔怎么做。当然更重要还是取决于各位的

来信和投稿,希望向家页码增加的朋友就多来信多来画 稿多来搞笑照片吧 ●攻略的制作与黄渍者的建议类似,我们的题材选择也是

优先普及主机,像上期的PS2 (新宿之狼)攻略,游戏本 身囊质一般,不过考虑到PS2玩家修有个游戏玩不容 易,还是决定制作。超大作必然 是不会错过、《生化

危机5〉第一时间毒 上九页的量, 基本上 都照顾全面了, 陆续后 而还有补滤。 "研究所" 其实一盲也 都有,只不过我们都

算到攻略里面了。 ●封底部分的广告, 如果有 新书出版的话, 恐怕就要占用 一下这个位置了,希望读者们

能够理解、小编毕竟也要糊 口。不过我们不会再出现长 时间刊登同一广告的情况。 在没有新书出版的情况下。 我们会把封底部分做得精 彩更有看头。





感谢您的支持、我们将拇提进者每期对刑物的评价作用调 整和改正、请您认真填写下面的调查表、您的参与鼻袋们



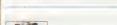
本期电影	<b>阿奎内</b> 基	ř.		
1、	本期杂志	的总体评价		
		□一般 □一般		
2、今年已经	自出版的第一	到第六期杂志。	你觉得哪期最精	彩》原因是
□第一期 □第四期		第二期 第五期	□第三期 □第六期	
- i aki	/A. 100 (40 a.b.)		Buom	
3、本期	你被喜欢日	的三篇文章	或犯目是	_
1				
2				
3				
4、希望:	本刊增加原	那些新内容	,请举例二	个
1				
2				
3				



全体小线电谱原理2 我们这类提简体也下销售体

	并有礼品相送	:	( 591/29
1			

6、给闽家的留宫请写在下面,地方不够请用信纸





·填写回函卡, 就有机会得到"MLB美国棒球大联盟棒球男装外 套"(全新)。名单下期公布、癌谢《搜酷》杂志友情提供。



7、6月40的69周代福港 下 家厂宴会有什么单础或新产品 獲对有奖

## CHECK!

## 假如你在大街上遇到小编,你会?

●我会把风林绑回去,然后把AK47逼他把(龙如3)限 定版PS3时给我(不好意思,玩得太多龙如与GTA3) (广西苍梧 李强 外号 XXX)

那完了,本胖没买《龙如3》,更没什么限定版 您 就是把我崩了也没戏啊。不过据本刊内部资料透露,数子 同学第一时间购入该游戏,做完攻略后就被他处理了 行动极迅速,果然是男人游戏要用男人的方式来处理

●號:去年在遊茲島大厦的时候,看见探子和他女朋 **友了(他女友很漂亮……)**不过我走开了…… (北京 杜江/外号 莜萝)

猴子难道背着我们找了女朋友,这一点我向他询问 的时候他是死不承认啊。前期本胖在手扎中警察子征婚 目前还无人回应 · 擦子哭了……

●先给他发一个驱暗炎,接着上前一记重爪、然后一 个下段重錦, 再来一个轻拳, 跟着一个鬼娆, 他还敢 站起来,马上发动真·八难女····

( 内蒙古乌海 费思超 外号 死飞超人 ) 您放心, 我们绝对不敢去内蒙古。

●假设一下, 在2月某一天, 不管是谁, 章薯M16A1 並AK47顶着脊梁逼着把下期(246期)关于生化5的 全面攻略和报道全写出来了。

(吉林 路天態,外号 大慧) 不用逼, 上期已经都写出来了, 本期还来个小补完。

●何他们要游戏机,不给就抱住他们随何劲的哭

我保证如果你抱的是猴子同学的腿,绝对抱不过来。 ● (貌似不太可能), 我会说"你是?那个老毕…

(上海 吴春杰 外号 俭美) 您能不能不把我跟这些大权相提并论? 一来俺没到那 年纪, 二条僚也没名气, 不敢也不能与大师们放到一起。

●向他勘索所有實用机和黨机、然后打110份他抢我 东西(牧家许多人是绿师,不信K不过你)

(广东深圳 刘昕 外号 断背昕、废德曼 这叫什么?幸亏编辑部最近电话不通畅,看来以前 某读者说要洗劫编辑部的计划我们是难逃这命运。另外 向你独家透露一下,编辑部的机器都烂得可

●假如我遇到七暗 · 我会 说 "那个不是七暉吗?走走走, 连到我家坐全儿吧 "一到家后一 "你不是很喜欢玩先双码,那 快來朝我把《魔王再临》的真 如药出来吧! 快点! " (四人内江 郑佳龄 外号+7)

我向你透露, 七曜此刻泪



山东夏津 张振远 )



## CHECK!

●现在PSP3000玩家越来越多

所に名します! 田を1 掌机的家用机的都可以。 (安徽最高陈志) 这个建以很好 实际上在年初改版的时候本脏效彻 推一档关于购买正版的栏目,不过具体要怎么进行才有

时营性和有趣, 还要再发皮 , 其他朋友如果有好的 音句可以要值我们讨论, 只要时机成熟, 一定会制作。 ●KOF殿堂、专门介绍和回味KOF游戏和游戏人物的 (新疆克拉玛依市 侯皓魄,外号 明智光秀)

这个一直就有铜,格斗天籁就是SNK和CAPCOM的格 斗名家价充登场 而且在介绍人物秘密背景的同时我们还 提供了大量游戏相关资料, 很多都是以前没有看过的。

● "富声隆隆" 每期选几张"雪"人的图片于此样目 中、然后再"雷"我们、哈~ (浙江嘉兴 邱俊) 在现实中被雷的证不够, 英本空言还要受这个刺激

隔? 你看太胖海期的COS条够不够雷呢? 或许在"新闻 眼"中搞一下是可以哦!另外,本刊图书杂志邮购信息 内容都有相当"雷"人的有趣图片秀,快找来看看吧。 ● "战绩展台" , 各玩家将自己最要GAME的得意战 结信息,文字、图片)请上,评出"战王"(更有奖 (安徽蚌埠 赵驰 外号 唐澤)

这个没问题,但需要大家发来可证明的图片或照片。 最好直接录成视频,我们在电击DMD中为大家公布成绩。 ●BUG美物 专 ]收集各个游戏中的有趣的,令人无 拳的BUG, 再与大家分享, 可不定期出现, 有视频版 就更OK了。 [上海 尹商晨 外号 胡子叔叔]

BJG这东西不同于秘技,如果有特别关键重要的 BUG存在, 我们在制作攻略中一定会提醒大家。况且如 事押游戏的BLIG机振露出来,是不是大家对游戏会有点 反實呢? 而且有些BUG也不损伤游戏性, 不如玩家自己 在游戏中来发现,还能获得会心一笑,岂不更好。

●叫游戏逆转? 逆转游戏》章出时下纳门游戏、读者 与小编门互动讨论! 分正反方, 顶或拍板砖 控诉游 政不合理处,或为你的神作辩护吧?

(广西欽州 陈恩曼 外号 耗子)

要小编们互喷吗? 其实在下面编辑们彼此也经常要 互相暗自己喜爱的游戏,比如七曜对于无双系列的爱每 天都要被 整非无双饭打击,不过这些内容上了杂志恐 怕也没什么好看,很多都是在开玩笑。争辩半关事欢的 理由未必正确,不喜欢的也不一定就有什么真理可寻。 最后多是无期的结一下尾。

●助们能不能像《PG》那样在每页页角打印一些交友 信息。虽然这不新鲜,但还是很有用的

(汀苏常州 俞杰宝 外号 龟田太郎) 由于页码不多,所以可以刊登的录者数置着实有限。如 果各位根希望刊登交友信息、电击收藏DVD的字幕部分是 可以绘大家提供相关内容的。

## CHECK!

## 既然是饭就要有饭的理由,你呢?

●我是任饭。因 1時 1 点点 "光切"。 6 写由于 MHP2G、我T TOSP Y, C14 F14 x 京玩 7960的"战争机器2" 115 11 1 陈是索饭的软饭了。 (广) 新兴 张祥桥。

你是全饭或不饭啊, 跟本胖状况很相似, 唉, 我 们这类人就是太博爱。 . 三大主机轮流往外拱大作的 时候就会业常痛苦、比如很喜欢〈生化危机5〉BD但 又无法接受PS3版在细节方面的损失,莫非也要两版本 部入? Wi 虽然超大作频率低,但架不住总有《疯狂世 界〉、《陇村正》这样的重要原创,作为饭来说也不 能失手啊· 希望在今年年底本除可以顺利形塞不饭 的群体,安心做一个索饭或任饭,再不行就软饭。全 部都是万万不能了。

那以后、我就 直支 → ・ → \* \* \* XBOX350, 是月为PS3 , \*

(新國乌鲁木各 新田樹) 这样可不好啊,这不应该是买360的借口嘛。 毕 竟买台360可以买土张PS3游戏嘛 请360支持者原

来我这套饭 不小心又现实了 回。 ●数 草 16分 五气引之人 中 中 作成 五下人

食酒用 当性な様でも、ちょちむをごと

, 密州大方 跳声 外号 小兵 ] 吃百家饭很好,很香,也很贵

闯家搞笑四格 ┌兩/梁爽



HARRIER & V 

8 , 7 , 8 5 0 - 5 1 - 5 1

- ペペー・・・・・・・・ PS3的形势、相 , 江大庆 王宇奇)

确实太难了,对GT5从期待变成了无奈,就算您是 世界第一,可也得有个准点儿吧。谁跟你山内耗得起 这工夫啊 当常饭就是要有耐心,好在今年PS3还是有 不少好游戏会出,作为粉丝也不会太寂寞。先把这两 个月的好游戏都通一个遍,休息休息迎接着假的游戏

1 1 1 2 4 1 4 1 1 而且是求学阶段。 Fig. 12 His St., Tallian

1 4 4 4 2 4 5 4 5 4 不凋不承认、验饭永远是最可爱的 群人、尤其 是从上世代X80X过来的,在经历了三年的<sup>一红</sup>煎熬之 后终于等到了安心游戏的这 天。

● 4 作 可他们现在对不起我 艺 ~ 3 少自 1. 子際 \*\* WE CHAINER, WITH THE

A 10 大 10 日 3 日 SONY对不起的人太多了,最对不起的就是支持她 的粉丝们, 虽然这段时间游戏数量不少, 不过力两月 又进入清亮期了。当然,即便PS3有主机质量过硬的优 势,但也应该有风度,不好叫任天堂和微软去死嘛,

## 闯关族头像涂鸡秀









安徽/赵驰





















## 闯关族头像涂鸦秀



四川/田振川 广州/唐佳





广西/simon 山西/曹寒





青海/刘斌 四川/龙





东/张伟 四川/杨涵顺





四川/郑阳 湖北/胡弘





东/张锌扬 广东/曾繁

## 风式料理

## 闯家来信浓缩版

●食小地之中有名相解情念。或问题似乎明白物。但 在实现,一就优秀的游戏、特别是IPPG、一个好的 取惯国图大力重要 起码设施业金从内的 游戏是 给我们解坏的。所以它和电视。广播声音在原始,已刻在于高 或账不了我们更多的互动性 相比组织。厂理声音, 经工程的概念。一种发展。一种发展。在现代,是一种 经上现的感觉。但此,我可谓为政情的方数付。 是一个功能,一个好的制情,可以让我走进打几天。 在通失后,仍由任新替我关系的回题 每一个地震, 每一切时后,那可以深切回电的游戏。我认为那才是 传游戏

现在连枪车都有剧情,小编当然都是剧情控。而对于RPC类型。剧情故更加重要,不过还是像前期本解所说,我个人对日式RPG好感严重缺乏,而且是逐渐反感中,剧情就是其中很重要的一块。

●地震后第一次灰电软,在生死间走了一趟回来,把 什么都看淡了。游戏里的份争和打打豪杀已经麻木 了,希蒙有 部好的游戏再次唤回我游戏的热情

(四月都江堰代振阳) 不知進代读者希望玩到什么样的好游戏,本牌记 得上次兴奋到不行的游戏还是〈战争机器2〉,希望

你能尽早找到让自己振奋的作品。 ●本木我今年7月份想要XBOX366值吗? 买的时候应 该注意什么? 这版后的电歌舞的不错 还有现在要 PS2好题。以后PS2的感觉不会再出大作了吧?

(北京 对于诗中号 之唇,可以,目前价格比较微少,建议 实品CADE版件 单配个120G大碳盐、实的时候注题医本即可,建议实 港版。PS2未来基本上没有人作了,有的远本刊会在 "电玩赛地"中介绍推荐。想卖掉自己的PS2、我看 切以了。 ● 进句心望话,你们真不想让PS3被破解网? 現在就 综在自己家里,不需要记案堂里,不需要讲人追理。 只需要家人理解的声音 如不方便上面回答而又确想 来达你们的意思,请在某期间家里给我一个我们都明 台的眼号,那我也会很混定的。 (上海沈珠亮)

田川田守、総位当立派成伍的。 近次語、本群是異不能LPG3被網棒、原然30 和WhinE接接的機構採用不善、SON/現在市場也不容 前、就上PG3千本地吧。本非常成不希腊之戶完立 域横行両出現時号等享件看到大量玩寫癿普连天。 ●貢希曾PSP2性点出来。例前就可以用PSP2標格 PS2下、返巻条な社上外俗的学標。

鹽庆.工北 杨龙陶 ) PSP2已经在开发中,本胖认为2011年就差不多

了。 跳好吧:

小沛去年就把婚结完了 祝谭柒者考试成功吧! 本胖期待你的10台PS3和消暑费。同时期待你40万字 的来信,快来哟

## CHECK!

## 最后的问题大扎堆

●如今游戏查看時間即們替 總差。曾经的任天堂又起 来了 不應時亮的微軟也調下房足;38元列不行; 了(其实每位三國元双心女無系及經利爰、除「成 可)上文的CAPCOM猛起来了; NBG也不再用 對了: 蔣平島时代來了 · 東设中·1、双65項子政

L 吉林 CWC.

差系列口簿如何?会否有结件? 4、P82 的COD5与其他能育何区别?。5、我赛 赛得ADSL为200Kbs。靠PS3强则对战、 下载、HOME会不会卡? (主度指明战) 6、接着胃除的一下小镇们的主机情况? 工作(云会点视频制作)、经非工式统计、 本人来他二次,手写、提票上本次上系继章 2021、不多86°。即以后位上升

传加道我要回答这些问题的时候,龙 野龙没有红曲教领师,龙外粟生意,1。 新龙没有红色物识龙生,似乎而文杜单了 虹,具体还要到景影平毒一辈。2、三代 必然要乱,个人预计应该是Wk和PDP,3、 素质不错。然中必然,龙珠就如作的推 出你就不要担心了,不会少的。4、跟主流 版本 ( 括800、PS3 | Pos字金名同, 画面一般, 尚可 玩。 5、有如同题不大, POC全不允,范围。 要下载 更新的内容较多。 网络不全人理想, 最好强国内相同线 结。 ( 电信取随道 ) 的顶原玩。 会社较稳定 ,其他放免了。 6、6、小编印最新码是设有的主动邮书了,收集—他主动 的沒有, 7、英文份股门也欢迎啊。 会视频更欢迎。多 才多艺的人才不说失声念。



38 间关旅的家 GAME SOFTWARE 09.07

## 一本魔导书带来的最终幻想

童话般的史诗在GBA平台上的完美演出

记忆中已轻很久及见过这样美丽的 场大雪了。 看着窗外随风飘雾的雪花,很不禁感慨万分。这场雪 很难用语言来形容它本身带给我的好心情。不知为什 公让我想起了《最终知起战略版》的故事,那个发生 在一个雪夜的冷漫故事。

知福中人類可GAA上最好的游戏是哪族、我想验 大多数京家都会拿不觉豫的方寿首照一相的(黄金 太 即),但我我是就能看把我带入严严,那古时的(费金 太 即),但我我是就能看现那个严严,那古时的(费金 参加到起路域)。以下海峡(FFTA))。基现在这 里面写的几段级的文字,有两个朋友肯定会会一 笑,他们是等域人和巨方。最初看见(FFTA)是在谜 域人,我中也集中的日本情况胜,当时可这个游戏学 没有留了福深的印象,只是使得那些魔话是的邻约高 用几人佩奈约。哪样人总能在不然差而没现许多我们 未曾改过得好游戏,但如从不理学家及实际自己诉我 (FFTA)是最本的游戏,然后即约我一起知的 到来的知明诸中的赞音般识离,然而即找,但本文也情 多数字化使使用于新的生物智能。



会我想不到的是,在高寿前 个月,我会吕布家 故心时,发现这小于也在电脑GDA模拟器上页(FTTA) 玩得不亦乐乎。因本以致动物如给我展示她非得出来 的 个二刀流愈塞,并且也听我这款(FTTA)的系统 非常克美,拥有超高的游戏性,丰富的那业末途和各 或各样的震流,该能是其最大的特色

我追不及待的将那张〈FFTA〉陶入。夜晚宿舍均 灯后,我将卡插入GBASP,伴随着悠扬的音乐和纷飞 的雪花,渐渐地来到了那个叫做伊瓦利斯的世界。

真正玩意潔玩后,我对点就就摒弃《摄客处想》 相见情晚。上如嗓旗。这得那样。这是就不错的声戏,也正像目布遇到过的一样。(FFIA)的游戏时超强。 该引人的职意系统和战士完全的结合在一起。可是他 们道都没有各效。(FFIA)为我们讲述了一个美好 的故事,所以今我全个增忘。

进入游戏后、很快我就把自己的全部思想感情 和主人公马修融为 体,仿佛这是我自己的故事。 《FFIA》是一些外格性预价 最终幻想》,没有近年 来界G中边走的的风光容身的波像故事,也没有得效 又世界的魔工,更不需要控款也背的光之战士。他所 诉述的只是一部少年在距对派戏馆等与误定世界的快 舞时,严俭的图影与人生的形态,故事中每一个新 都是人生不得志的小人物。和在这个繁华理器的新市 中新凡患尤在影像的数别写从在刻刻。

主人公马楼单个向向的筷子, 你为一个转收生由 十个懂长表达感情的混独的态度干人制造练。可是谁 又能创到这个干事官。你的男孩内心的感情就如此如 综岩般较熟。他需要一次股份已创舞台, 在惯然的 初台下程过度用年来到了罗百利斯。在 这空地下再是 个被世界遗忘的男孩, 而是人名燕詹的最强计固的首 领、复宾童全费的贝子造精犯、他用自己的刀重改 空巷参少阳五相的

本問于马梭约南蓝岭沟景个中阁下让强国何保保 女孩、需决果断的性格"吗?如此的态度在游戏初期 就吸引了写家的自先。"为外、吸引玩家日光阳谷有效 那头不可思议的相处。对于一个如此现立的女孩来说, 它自的情度无影响自己的命者可不把,是个知道 哪蓝从小到大是承受着怎样一种压力,但这夸她怕火 的能要使护瓦利喇喇奇的力量改变了。隔在那里的只 是一种尚未够写真。

者令人神、選出的提挙等、ふ今亿次十十五中备 受称を前端回数子、近期を反義導入的指十四条 環境人的指揮的最適に五首的電好中域交/整个规程。 在伊瓦年級の世界里、幸福型に立故市国外保附后 在伊瓦年級の世界里、幸福型に立故市国外保附后 失遠遇・記慮を父亲院標中地級 元3年本日本日本

所有如,胡勉逊来就要用公克等 。 在1 是留在 这个简单的深处世界中等英雄品。 "是对于"其他 的现实也也是对无数于可决定的土满。而即即 一项各约 他的即及1 年后 「未被战斗场、最终战和、自我、等 信息、"生命的真谛",勇敢地面对现实,回示"属于自 一种真生中原

个环风峰至的社协之地 的是些《J楼咖啡】为斯 各和支撑的束缚。需量运送。运管理即,手,较入时 很安,信果发现生活在更利斯的谐波压放。自己的 银发为关,而感到自豪。尽管爆特在伊瓦利斯变成了 要用显不做给月来的价至于,可能依然被国民轻级嘲





笑,他的权力来自于不断增多的令人痛慨的无聊法律。 当他强大的皇家卫队一次又一次被马修统师的社团打 防后,他的梦也该醒了。

(FFTA)的影樂之处在于通过途中人生不够多的 小人物的自然有能,也这样一种人生真谛。据然现 實世界是无念效效的,有有多无效效的專嘴。只要 可能被說無性怎麼对它,那么那份就被也会的原際。 即等心心之心。 那一大这次变的事情也 会世你玩假的人生态度使得风清云灵。如果你没得他 会世也,至此你会被更一時买到的游戏世界也会 即他如此的海边中也多用。

时间的激流把我们从少年时代冲勤青年时代, 回 想起从前的时光和低少时的理想。感觉自己现在过着 神极并非无缥缈的生活 然而这种看似虚无缥缈的 生活却是真实地不能再真实了。科学家、解放军、画 1 的 经无数个关于理想的作文课上我这样信誓 日日的向整个世界呐喊 NBA球星、小说作家、历史 学者、商界精英 ・少年时无数个夜不能寐的晚上, 躺在床上辗转反复的我也曾幻想过 可是现在。那些 营修3.4 样在我身边飘舞的无数理想并没有飘落在 我的淘头。大学毕业后我回到家乡 - 所普通小学当上 了孩子干。我也对常会相, 如果我也能像马修一样得 到那本魔异书。在伊瓦利斯的大地上会不会改变我这 些年多舛的命运、不济的人生? 我会如愿以偿的变成 各种理想中的自己吗? 可是没有如果, 那本神奇的魔 导书只存在于少年们美好天真的最终幻想里。如果可 以坦然而对人生的话、我想像鬼冢英去那样去做一个 麻辣教师也不错。

會經程一條对《FFFA》情有強時的闡慮人和昌 布一个在象牙塔里級一級恋情變得心神不守,一个 在異地天庫已的驱场維強入與醫的就並与失乏的螺旋 中,不能像我一样悠闲的页看窗外的雪景。可我想他 们也不会似想通过一本魔号书来追避现实生活的无奈 与艰难的。

看着窗外的天色在雪花中那暗,又 个雪夜慢慢 渗入费的生活。那首《白花》在百醇若隐若現的响 成。"也许我们安置達吧,曾不停地下着,我已不再 球步,天边无际的延伸,白色的花朵绽放在夜空。"

□文/飞死超人

# Dragon HotLine

小弟最近在游戏方面有些疑问, 塑给予解 管: 《牧场物语·矿石镇的饮件》中放牧 時可以用石头水头作器些规之? 和文神结 场有什么好处? 她会到家里来公? 别人的 授礼 如果他不邀请参加的话是否然无法参加他的 说气了"东东莞" 触礼了?

可以,实际上,围栅线的目的主要有两个 放此数数级点的动物重要转移等 由 防止放射效场上的动物重要转移等 由 防止放射效场上的动物面类制度 不过因为水头过 整日子就会最定从而无法推讲栅栏的效果,所以 一般好优克地看见,不少不够用的时候用风头加入外充,和灾难的超级保险。 双地对磁性电影,则数全部的电,实地对磁性运动。 对此,则数 包件传统是图对文件结婚还明不以上,则数 信和女神证据。不过心境也地还是全苗在皮肤,在 家里是几个树似的 ,对,无法参加。

1、FF12中可以提高运气的"钻石腕轮" 如何获得? 2、FF12的讨伐任务A09, 投到 达任务区域后却找不到那个什么莫布。 (江苏镇江 殊器)

1、ダイヤの腕轮取得方法主要是在 "东ダルマスカ砂漠/ネブラ河沿いの集 落南侧"的某个商人处购买得到 或者 是在"フォーン海岸/ハンターズ・キャン プ"的"何でもいしべンガ"处用材料和他进行交 換得到。2、你问的是"黑いウワサ"这个紧急讨 伐任务吧? 要接受这个任务总情方面需要推进到下 ラクロア研究所、工会等級需要达到バウンティ-ハンタ-ズ(5級),此外还需要完成2个以上的紧 急讨伐任务,必须完成"紧急讨伐No 5 バラミナを かけ (ける一阵の光" 这个任务。 任务完成区域 是在大砂海ナム・エンサ/风化する岸边、異体走法 是在第一个地图往左下走,在第二个地图往左上 走,到第三个地图可以遇到敌人。需要注意这个虚 假任务其实是诱捕巴尔佛雷亚的图套,所谓的敌人 "ベリト" 并不存在。到达目的地后、会有另外一 场系战。完成本任务的奖励是5100G和超级回复道 具ラストエリクサー。

要排那张照片是需要等待的、岛上有 一个穿红外套的胡子大叔,他会绕着小 岛慢慢走,必须等他走到信箱前才会寄 信。所以我们要提前等在旁边,而且最 好高远一点。否则其可能不会寄信。站在木码头 上角度和距离就都很不错。然后等他拿个工作箱里 放的时候迅速拍下来。还有必须要是全身超、拍完 之后武器存储、之后去找那个老头将照片给他執行 了。说到这个大叔, 其实是比模木花道同学还要强 上无数倍的牛人,樱木也才不过被人拒绝了50次而 已,而这位从青年开始不断寄情书不断被别人拒 绝到中年的大叔,估计可能已经变个到追求的不是 写情书,而是不断被人家拒绝的"乐趣",无 语)。另外龙哥兵顺带说一下下面两张照片的取得 方法吧。第2张是去旅馆用瓶子碗桌子旁边的人后 拍下他发抖的场面, 第3张则是等另一个卷头发的 小伙子走到楼梯旁--青站着不动的黄衣服女生旁, 两人会偷偷的对视一眼,拍下这个场面就行。

虽然现在早已是NDS和PS的的时代了,我 最近还是买了一盘正废的GBA丰宗做收款 用,想请问一下它的记忆电池使用寿命是 多长。用完了怎么更换,想增报下来还是 可以直接更换的?还有GBA的正版丰荣和D版卡带 怎么区别?

正版GBA卡带主要有一种记忆方式 一种是一种是电池, 其它两种是芯片记 忆(EEPRROM和FLASH), 电池就位 干那个记忆区的上方, 但做工比D卡要 好得多、正常情况下。那块电池是无法取下来 的。不同GBA游戏使用的记忆方式有所区别,有的 卡带采用的是电池记忆、有的卡带采用的则是芯片 记忆。据说使用电池的正版GBA卡带在使用过程中 是自动充电的(由GBA的电源供应),所以基本不 用担心没电, 更无需要换了, 正常情况下用上10年 都是没问题的。GBA卡带、正版和D版的区别、简 单来讲主要有以下几点 1,正版的外壳是磨砂 的,D版的则相对粗糙许多、正版的外壳插入GBA 时不松不紧,盗版的则可能会偏紧, 2,正版卡带 的螺丝是三角螺丝、盗版的则普遍用十字螺丝、尤 其是经常都还会贴上一张保修用的贴纸, 3, 正版 的外包装用的是两生纸、盗版的用的是硬纸、还 有现在许多D版卡带为了节省成本、取消了卡盒 内的塑料袋。4、拆开卡带观看的话,就会发现 正版和D版的

芯片差别是最 明皇的了,正 家的芯片工 漂亮、而且结 构合现,D家

\* 正版GBA卡带的记忆电池使用时间还 最比较长的。

构合理, D版 的则是廉价的 "团黑". 5、正版卡带 在集成电路上靠近指槽的地方。可以看见记录的方 式以及 "任天意、XX年" 的学样。Di版网完全没 有。是后,也是都做事的。 是一次程度的卡斯树往往可能含用延腻。该实话, 现在国际的大部分或这位下还使DDL 卡奇松远。 "还谓为例" 的分开来实动。毕竟其更行例分辨起 来,其区别还是相当则显的,但还是有很少效的。S 会职编码或是什么包含又非常单年的玩意,把页 卡带在压水干槽的价格来更,多但是一点这些知识 对我们而言的是一种是一

1、《口袋妖怪·叶鼠》中,你想过两升 级精蒸热出来的怪兽皮势刃值企住自己等 的烂。那如果一直恰全野了装置 1不免 没有努力值?也变垃圾?我用手以紧重除了一尺快 龙和积黑暴走(等级进化,出场就到炒那尺),是 龙和积黑暴走(等级进化,出场就到炒那尺),是 是没势为值?2、在第三个岛上,一个挖金矿的小 对配有一小片车地,里前只遇得到土龙,七龙 练到15级进化,它怎么才进化,进化成什么?还 有做是是用什么进化。——直宝石四大天王月 的那只。

1、努力值在精灵们的属性中属于后 天的数值, 是通过后天的战斗和吃药来 获得。无论与哪种精灵战斗,战胜之后 都会获得 定的努力值、打败不同的精 灵后得到的努力值也不同。平常是看不到具体的 努力值的、它只在升级的时候才会体现出来、例如 一般多得到4点努力值在升级时就会多增长1点能力 值、所以如果先让精灵在升级时提升的能力值越 多就应该让它多多战斗。另外吃药也可以增加努 力值,不过作用相对有限。你的情况不用担心、学 习装置不但平分经验值、也可以平分努力值、是个 好东东。2、你说的土龙应该是NO 206的那个/コ ッチ吧? 这只精灵是无法进化的。至于NO 330的 蜻蜓龙, 其是NO 228的巨钳沙虫在35级时先进 化成NO 229的少绩纸、再由沙蜻蜓在45级时进 化出来的。

我在玩《鬼武者3》的时候,打到巴黎圣中院市的时候,已经把所有政人都消灭了,但是接下来就让不多了,请今如何为了,他继续下离一个就是关于鬼武者会的问题,在过到海边和奥州社会战争的人,不是这种附有案,打断一定时候太主角而是会出现,是不是还有另一个出口。

看来是因为你还没有拿到吸暗符的 缘故。吸暗符是从第一个口进去后会 看到一个闪着光的骨架,用刀将其打 破后就可以得到吸暗符,这一处的提 水并不明显,可能是被你错过了,然后在右边路上的宫墙眼旁双眼往下地,接下来局路返回从下,从面向人厅下面的独含为海、体状按照 左、上、左下。在下的顺序用眼睛符吸设持各女神像身上的黑雾波能从石檐塘栅窗拿到空界几去开门了。鬼武者20向周,阿邑哪次空随到清楚场。不过前提影原要进行攻击而不是丛墙横等。

你说的就是所谓的"如是被武"了 吧。在该模式下玩耍"以影响放入侧中 所看到的事物,通过读模式不但能够大 数美明像人所染的位置,还治时到近的 地形和块帽子形处的了解。这样一系又要非的路上有欧人走动的话处可以避时的第二位的"一种"以为"以为"以为"的形式, "当然就在中心走腿的第五位战者也到很太语到很太程线 中的东东在能离淀的。为代灵法血对之此能够,但因数 之此能够临入间围数,的具体向度 次按之24.1%,这样改入身上就会由现验到的红色 十字阳光。

《放淺冒險盟》这个PS游戏虽然老了 点,但还是非常好玩的,想请教龙哥认为 怎样能得么对应各属性怪物的终究或器? (山东东营 崔志剛)

武器的属性分为元素属性和怪物属 性,其中怪物属性又具体分为6种 HUMAN 人类)、BEAST(兽)、 UNDEAD ( 不死 )、PHANTOM ( 幽灵 )、 DRAGON(龙)和EVL(恶魔)。 武器的某 属 性越强 其对该属性怪物的攻击力越强,武器攻 击某一属性的怪物。可随机增强该武器的该种属 性,但会同时减弱该武器的其他属性。所以只练 一把武器是无法实现全属性最强的。其实也不必 练6把武器,因为怪物鹰性基本上是有两种可以 同时修炼的, 因此发哥建议你专门修理三把即可 一把练 "HUMAN" 和 "PHANTOM", 一把练 "BEAST" 和 DRAGON", 一把练 "UNDEAD" 和 EVIL"。修炼方法就是遇到相应属性的怪物 使用相应的武器, 值得 -提的是,游戏中会出现 象征六种属性的人偶怪物、砍它们对武器的相应 属性增长很实用,此法可靠中快速的修炼武器, 人偶很"皮实",是最好的磨刀石。另外,武器 除了各属性值外、原始攻击力也很重要、建议先 通过 武器合成"打造出各类别的最强武器再进 行对应属性修炼、这样修炼出来的就可以算是终 极武器了。

GBA上的《蜡笔小新大图除》中,我怎么得不克侧数第一和第二件衣服啊? 就是能变成青蛙之后的那二件,塑能详细说明一下。 (天津陈昳东)

最近小家温一件十分每乎的事情。前日里 数从BOSS那儿购得"特鲁内克大百智" 一盘,是完整汉足版的,翻译度接近 过五七八糟的)因此,问题也率了,相就正常流程,通失后能获得一组片假名日文,可以用开 启太明下的石板门以进入剩下的四个危限进宫, 可这即中发版的人文字不是日文,且提示包不行 合(完然是"饮开开",输入框中根本不"饮" 字),所以我玩到这儿只能卡在这里了,都里必得 能帮助一下我。

出现这种问题。 居因就在于诉忘的那 意、完整汉化版》的特鲁内央人国险是 我国面城自台门翻译的。虽然从某种构度。 玩家,但由于其是出于纯商业目的的交不认识日文的 对游戏水身的内容根本不了解,所以就很有可能发 生您碰到的这种情况。而这种破伤是完全无法解决 的,逐到这种情况能见到放弃,要性就只能能已商 间形不贵胜行。

我最近在温习NDS版的《大航海时代4》。表 实说, "大航海"系列, 之前我只玩过1代 和2代,我觉得MD上的2代最为经典,这 次的《大航海时代4》虽然是复刻版游戏, 可对我来说差不多还是一款全新的游戏,感觉上变 化挺大的、难度也比2代低了不少、好在玩了这些天 我也已经习惯了。这次写信过来是有问题想问。那 就是我如今已经把所有势力都灭掉了。甚至当他们 变成海盗后的舰队也被我一扫光,各个同业公会里 面的所有任务(包括抓人、清则海盗等等)都搞定 了,可我在印度洋那一块老是会遇到一个女海盗, 我在印度洋都打败了她无数次了,可好像总是不能 彻底消灭她,实在是太奇怪了! 我都已经拿齐了7个 霸者之证,即使用通关后的记录接着玩也还是不能 将其彻底击败,这个问题实在太让我郁闷了,请龙 哥千万给小弟指点迷津! (河南洛阳白天) 你说的那个无法彻底击败的女海盗应该

 研想等200年月7.1 血液られたシャムシール)的 精明设置。他即北崎10度东经41度的那个小岛上探索得到途由月分刀 不要将其准备恰任何人,并在海域内国野并出版可支充 次 推下来来已土拉(
水スラ)的高階を发生限所。大店市镇场身上至少有100万,并且日本的行及(ユキヒサ)、即度
的阿尔(アル)以及英国的定至斯蒂娜(クリステ
オ)三人称音级映中,出是是开次选图内更否的
解队并将来击级后被会自动发生影情。形式60万分、 斗本和印印都信息,建设上地数冲锋队长,在白兵 战和集排的都是不错的边缘,只不过途标度还该构



个性的一个角色。

1、关于《赛尔达传说 不可思议的小人 《南个问题想要请教、去路破 基框级 斯,于是电 "雷朗特丽"—— 电收 2004VOL24"可波相对此只字末想,位 夏是在第四章"高山"尾声部分,"排石板"的下 一个房间,发想到了各种可能(能想到的),甚至 是后认为这是在考虑两句,于是爱使成了下来,给 要后认为这是在考虑两句。

从推石板的房间出门5克进右边那个山洞,先祀里面施药对面的帽子用震汉音吸过 深,快把再弹过点。接下来这个房间里面有 机头,只要把球缚另所对面的开关等边缘给 帕动开关即可。出去后进左边的山洞,把右上那块石 保御好左边的小坑里称之限平,推升石橡牢可过去。

《勇 (高龙·堡兽篇) 这款游戏实在经典, 我听说这有另分两作。但我不知道这一款 "怪惨窟" 分别是什么时被爱僧的,一 么名字?其余两作有中文题司? 她是我此 生玩的第一个用写游戏。对我来说她绝不比王者 另写 (20) 多 (FF) 差!

DQM系列在掌机上一共出过四作。第 一作就叫做"两斗恶龙·怪兽篇", 讲述 的是DQ6中的特瑞小时候的故事,整部作 品也基本上都是通过图本国上的传送阵去 不同的世界旅行。龙哥个人认为是三作中最杰出的 一部。第二作则是分成两个版本推出(美似口袋妖 怪的火红/叶绿1, 副标题分别是"路卡的旅立"与 "伊鲁的冒险"。 丰角分别是路卡与伊鲁两兄妹中 的一个,这次舞台变大了许多,不过两个版本的总 销量仍然没能超过第一作。之后就是03年发售的 "旅团之心"了,本作中除了怪兽,还可以收到不 同职业的人类为同伴。不过这个系统在实际游戏中 给人的感觉比较鸡肋,因为人类很明显不如怪兽强 大……食料系统的引入也没什么意义。第四作则是 NDS上的(勇者斗恶龙JOKER),素质很高。除了 掌机、PS2±也同样发售过 款DQM。

《横行黑道》系列以其高自由度的游戏方式和彰显个性的游戏效果而 玩家们熟悉。在推出了两部PSP版之后,这次又装战NDS平台,在抗能有限的 不利条件下创造了另一个奇迹。本作的画画模仿3代以前GTA的情视版本,多 际上却是真正的3D场景。显然而画比不上其他版本,但是在游戏的内容方面 这一代可以说是诚意之作。如果你已经习惯了以前的GTA,那就请以包容的思 ●和於權力獨於杰度好好完一玩法部論**戏**吧。學对不会让你失**望**的。□文/**學**子

## 潜戏系统与基本操作介绍

在开始游戏的时候,系统会提示玩家是否 选择自动存档。选择YES的话每完成一个任务都 会自动存储一次。玩家在一开始的时候有一个 发(或者椅子) 就可以存档、另外在游戏中 点击下屏,选择"SYSTEM" 他可以請的存储 (SAVE) 和谜版 (LOAD) ※和之后再进入》 戏时,玩家会从最近一次存储的住所出现。



游戏的战斗很简单,只用A键就可以进行 攻击,主角在没有武器的时候按住A键就可以乱 **学打死敌人。取得武器之后,点击下屏的武器送** 可以更换装备。常规武器大数分3种,近距 薄兵器 (曹橋、万剑和电幅) 可以无限使用,新 否武器(检核器)可以干掉一定距离的数。 四次循環射器: 火箭筒: 狙击步精等: 须罗 **北京福祉基**、保管機構運動等機構而等 些任务的时候,还可以使用定时炸弹



**有主要收价担准** 

本作更活利用了DS的触模功能,在许多包 务中都有比较独特的操作方式, 其实很简单 只要按照下屏幕的探示来就可以了。通过下周 田名油器製 安装引爆设施等等。基本上表 [6] 利度以任本 使用触觉是不可疑。 如果你觉得自己的DS触摸桌比较常贵舍



## 方便快捷的随身设施

主角装备的PDA可以说是游戏中最关键的 道具、图为所有的行动都是掌它来完成的。除 S浏览地图。寻找联络人之外,还有接收 短信的功能。在收到短信之后,只要点击最后 的颜色文字。地图上就可以直接连线到那里,无 沙墨宇或任务还是讲行交易,GPS都是至关重要 的。另外游戏存档、系统设定和Wi-Fi对战都需要 通过GPS进行选择。在下屏幕的右下角有3个快捷 方式、分别是任务简介、海信收件箱和数据统计、



游戏中的主线任务都是接受委托之后完成 的。首先联系人会发来短信(红色标记)。例 達之后点击量下面的绿色链接可以在GPS上标出 这些联系人的地址,然后到那里就可以自动开 始任务、任务的种类领多、包括战斗、赢窃、 總餘、接护等等。一些任务中还会有具体的要 原 这个从简介 (BRIEF) 中载可以查看,如果在 任务中不能达成某种条件。则任务失败,在执行 任务的时候被警察拘捕或者自己体力耗尽死掉也 全失數。这套转SELECT能可以重新执行任务



1 在执行任务的时候要注意下屏幕的 域阻提示、确认之后再驾车行驶。

除了主线任务之外,游戏里还有大量的支 域任务存在。另外在驾驶不同车辆的时候 相差 车辆种类的不同,也可以接受不同的任务。 开管车的时候可以帮助警察抓人,开救护车的 时候可以将伤者送到医院抢救,开消防车的时 候可以帮忙灭火,开出租车的时候可以拉笔 (类似真狂出租车)等等。在驾驶这些特 张车辆的时候 按SELECT课意可以开始分支任 多。如果你觉得只玩主线剧情没意思的话,那 么在这些小游戏中多花点时间也是很有意思的。



屏幕上出现黄色墨彩的米海獭之道

## 人街角落的塘

只拿主线任务那点少得可怜的资金是无法 星层社会,那么这里的地下交易也是不可能 少的。游戏中主要的交易品就是毒品和各种通 的卖家给的买价和卖价不一样,看准行情的话 可以在这种贸易中获得不少利润。另外



里都清楚该怎么做。当梅拉车函然很更,但是 **常餐客抽**见的话舱会提底每 ■●はま在一起計可以发动・量复杂的足・ 把解談器连在上面之后得到密码・第2



	w AY	1 12 2		
77.7	* 0 100	Rockstal Cames	#1 80 g ×	~ 6.
Mark Co.	v		17 /4	7 ~
_				

## PEOPLE 人物

自由城區 座自由高温机的都布、之壁生 系需条种 配定。各种和族。各种体质的人,但是这些人有 个級 的特点 不但死 「外继生在之为年天平等人 放成的边界任著」,除了抵押刀 合会(Trana)的 银织之外,上角还需要存置种种原的附近之中的央 提供之件。是: 游戏暨中间人的名う大都领悟。 本攻略的中文人名为台首者、仅供参考

















关于通缉等级的注意事项

# 東新寺。 温治元 Lester Leroc 与其他人相比,策斯特只是 一个小块品。因小女学还设 组的样子来。 元列音原 抗病等方法。 確使向暴走 統領的就業等金属等失力什 公的。他一直在認明新手下 手質取引 軍馬、他奉托字 別か一個大力量とお服か 引水網、対于原根之间的時 カラ等の七十分運動が進 。

### 

致主题。直接跨过 Wanted Leve · 中金颜整主角的内力上 在。在连续等处,整板它对线, 用整个点性, 而整个点性, 一个点 第, 你又提供。在等级工品的时候繁殖社会对土人,这一个分 企业, 但就是是一种的一个。 19 年的的北京都设 之一年武器是籍有品《不到。 又是有他力何德,所以他对不 要接集等机管。 是其是接入人工上使下水。 医型板尾等级、 战 用油管接起点, 让等自己一般可以对底面调等较。 此如。 写图的时候上3种原子,他的大量,但是一一个行务是事志 所通德率被提到的一、 定管主题



\* 本作的战+系统十分丰富、场面也很大爆,但 是警察11也不是吃家的。如果不想被抓进去抗死 所有装备的话:就尽量少管麻烦。

## 主线任务剧情完全攻略

## **Yu Jian**

型出出项 Lee,是要是是社会中一个高层头目的儿子,黑社会立今后来来来,看的发展,参与对外心可可以协会地产,还可以填水个人要好,给个可以协会地产,还可以提出个人是好。 会员,可是我就实施么并近了,我的老老在一个月之前 还可能是多年,实是是生产的需要的效果需量,还是发展了也是一个月之前 是一种工程多年,但是一种工程。 原则的人,是不公共市工程。 是一种工程,是一种工程,是一种工程。 是一种工程,是一种工程,是一种工程。 是一种工程,一种工程,是一种工程

## **Pursuit Farce**

## Under the Gun

我们二人控到出事的领信 来准率的家伙二运不 说。 传献把Ling情模倒了,我看,老子认识这个MN 还不到几分钟,按键戏时间算) 本来得在我国前的一 股利几分钟,按键戏时间算) 本来得在我国前的一 股间,使 "全是你马子"

也人就喜作不多,不得有150个人之后。 它神经 他一种标记可以取其符为,医原列程序,及价值是在 一个家伙可以做出版自然经理了,还是家伙自然还是 对来得太难。真是没该问题了,我有一些我,Lindahly 但是这多线之类。

## Payhack

权父对于Ling的实亡并没有来现出太多的同情。 告诉或在这里每天都有人处于生命。这种事情看多数不 怪了一接下来是一场更优的战斗。不管是为了Ling也 好一为了社团的对益也好。这帮欠收拾的编辑子们早期 该针到价价。 省朱冕开李其往敦方度市的新点。圖繪法人称印 纳农于里。他人会随下,当一个又会通商。当路更好的 地、干燥力人之多鳞下的一个又会通商。当路更更他 进上标准光之,如果他并不相邻的。 这世书等正生 他,把他从车型扩张(今他的车)。 之世书·其第元即 市。 如果你想为好如小戏似的话。 可一一重把他的车 插到第一当他下车的时候。 用你和车把他里死。 现在 的复数方式。 你人编样了,但是小的庆去的一事但已在 效脑角中因后。

### The Wheel Man



的儿子Chan Jeoming, 我的任务是为他搞到三辆好车 时则是要第二天平最9点之后。目标何位置在地面上标句 温度了,在设好指定地点完全来到本年原来吧。 产达 个任务是要使用3种不同的开锁方法,螺丝刀,接续取 资解的场,提线掌程这一种方法就可以在最如的时间的 存在被判束

## Tricks of the Triad

## <u>Matural Burn Killer</u>

## Corultment Brit.

汉曹琬等了叔叔福多忙,但是他那边的任富还是没 什么是他,手下也人心没敢,没一个能断亡的,原了去 这个先着艺力之外。或我的任务是帮叔叔去批局——或 看你小弟,要还有多新移民在这里经常被人做自一思斯 他们的运可以保容易等校民在这里经常被人做自一思斯 他们的运可以保容易等校及任意

3个人,首先帮他们亲原《法案时间》总须在一定练 前间内放出3人),之后带他们致贫身后,是一个刺茶 《荆贼在RUSF》上编绘),它形态则致身后。 起港,不会被人发致了,故身的时候可塞注意。别绘 得大牌者了。否则:由历天景人说,别众给身是要修 线,李舜敦身是要称念,那可称不许了

## Pimp His Ride

## Whack the Racers

## Jackin' Chan

級权数条领信 设Chan图为在系统 主要使许、结果 被对方的表社会分 了佛業了。作为协 助急作弊的人,表



## healing the show

忘记者读过了 人在楊天斯可能提到用二次成交 二合章的例识 正当我考虑是否推算企图法不仅大 的上间的时候 他的竞争对手Znou Ming给我发来了至 信。除了一些我被看好你跟我是电客来保证你怎么怎么 年之类的事话之外,他还很明察也告诉我把我他人钦的

人。我带着货找到了Zvu,他安排我去参加入门测试 帮他从别人的货车上偷东西。虽然不是什么好事,但是 做起来也不难,只要看准卡车的位置把货扔到车上就可 以了, 扔满15件货物之后下车, 把卡车开回车库收工

Zhou给我派下了新的任务,去机场接他的一位重要 的老朋友回来。此人因为受了重伤,又在警方控制下, 所以在下飞机之后就被送到救护车上,现在必须赶在救 堵截,把人送回Zhou那里。其他的事情还好办,但是这 位客人因为受伤过重、劫车的时候连摔带撞,这家伙肯 定受不了。所以必须一边开车一边给他做心脏按摩,一 直坚持到终点,Zhou见到老朋友之后十分激动,立刻能 他说,你这个叛徒我可找到你了,我从你身上割一碳肉 下来,之后连眼都不眨便一刀把他的心给挖了。我掌早 知道你要杀了他我还教他干什么,直接把死尸拉回来不 就结了……原来Zhou要的是亲手复仇的快感,干掉仇人 之后, Zhou告诉我现在我们两人已经是生死之交了, 这 順心脏就是我的投名状,从此以后我就正式跟他

Zhou告诉我、这次有大买卖来了。Hsin为了惩罚那 些背叛他的毒贩,决定炸了他们藏货的汽车,而我们此 时可以把炸弹拆除,吞没这笔赃物。首先要找到装炸弹 的车子,调查之后进入拆弹画面,用电表测量每根电线 的电流、最大的那根就是引信、剪断就可以了、注意到 剪其他的线,不然直接炸死。拆除3辆车的炸弹之后; 在第4辆那里有人把守一干掉守卫之后拆炸弹,然后Zhou 就来收货了。靠,拆炸弹这么危险的事情我做、最后货 都归你?得到的报酬却少的可怜。此时权叔突然来短信 问我能不能拿5000块来救急,怎么我帮他那么多忙他还 是得这么惨啊,没办法,只好先拿钱救他去了。如果钱 不够的话就去刮刮卡那里买彩票吧。本着手揣两块钱心 怀五百万的精神, 钱会赚到的《实际上、彩票也是游戏 前期最快的整线方法

## Carpe "Dime"

我带着教急的钱拉到叔叔、像已经满家了、他这些 年来收藏的H录像带都被他老婆发现,所以被赶了出来 ,这笔钱就是他临时租房用的。不过这条钱 没有白花,叔叔告诉我一个富人突然出现在自由城,他 後可能是来买物劃的。既然有了线索,那自然不能用着 开生找到那个寒寒的俗主。 把生拦下来劫走。说不 **集機創可以失斷复傷、從紀来容易做起来难 好不容易** 那辆车、躲过了敌人的追击、把车开回仓库银开储 養精一看、別送玄剣、遠水栗刀都没有。但是我意外地 得到了拉葛亮鹰社会的一本资料 也许以后可以派上用 参测了需要的叔叔之后,我又开始漫无目的地在场 一切斷蓋一边別影團

按叔又带到了底侧,这次是他保护的床铺被人这个 我得去给他帮忙看场子。自从上次火烧事件之后,高镇 日都自觉地交换得着 正解傳像火機解響人 拿了保护费可是得罪着人家的。来到店舗設前(量 好先去警点燃烧瓶) 在唐门口找4辆车作为路隙。相 住敵人的遊攻。之后不久敌人便攻来了,尽量把他们包 路障外面 拿搬烧瓶招呼他们。注意放人也会用燃烧 、别被他们烧到。打造多次进攻之后,任务完成

本来以为选了个好老板是件值得庆贺的事情 谁多 自病Chun 又发短信给我,说之前都是他不对,希望考能 够原谅他、继续帮他做事。到底都不帮这个妻子呢? 想 来想去考虑到他老爸毕竟是总Boss,还是找他去吧,说 不得做脑子一热给我个七八百万作为精神损失费也说不

定。我怀着这样一 神很傻很天真的想 法找到了Chan。却 被他带到一个模X很 瀑力的地方。这便 下提出的推注电池 梁磁上黑蛇黑 (就 照他的智商换致我



命的果徒,带着Chan杀出一条血路,朝他老爸Hsin的豪 宅选生、谁知就快到达指定地点的时候一群警察把我们 为这回玩完了,谁知那个警察居然放了我一马,还叫我 继续建查杀死我父亲的凶手以及抑制的下落。他怎么知 道的? 不管怎么说,我记下了他的名字,Wade Hestor

Zhou发来短信,让我帮忙收拾一些背叛他的人。他 第了一辆卡车,自己在车上控制机枪,我负责驾驶。只 要驾车到指定地点就可以,Zhou就可以拿机枪将聚集在 那里的叛徒突突了。一共有4组敌人,注意敌人的火力 增援,在路上也有很多找麻烦的家伙。将所有的叛徒 干掉之后回到Zhou的总部,只要车子没被打爆就可以完

## The Tow Job

Heston为我提供了一个临时住所,之后给我透露 关于柳剑的下落。据说劫持我的那件事是一直与三合金 合作的韩国黑帮所为,想不到我们一直对他们知此信 他们却吃里鹿外。不过Heston为我提供了一个报价 的机会。在他们的车子里埋毒栽赃,现在只要找到藏毒 的那辆拖车,把司机干掉、之后把罪名我在韩国人身上 就可以了。现在出门追上那辆拖车、抢下来之后将上面 的轿车放下(注意下屏的操作)。然后在大街上随便找 硕务车撤他一家伙、把道缉等级提高到2星以上、然后 把车丢到警察局门口、陷害的任务就完成了。这时权权 又发来了短债,则我给他帮忙

帮助Zhou报仇之后,他怎公子Chan又发来短信。他 近我他老着现在对我拥有兴趣、叫我夫贝贝老爷子。她 等得到唐人街头号人物的黄识当然是见好事,但是这老 家伙的智高貌似比他儿子也高不到哪里去。他给我布置 个极其要命的任务,驾驶油罐车搬击做人的老桌 不是恐怖分子干的事情么、人家可以不要命、我可不 但是不做也是死,所以还是胃死尝试一次吧。大 (加油計論一語油圖主 然所开往目标集点,但是則 **派油站,油罐就被打漏了,后面的火龙一直在桌** 里得下来就有爆炸的危险。不错一切代价把车开到目前 在撤车之前的一刻从车中跳出、壶的一声完成任 又一次大連不死之后。我得到一个意示: 给这对: 干活不是实命,而是读命事

## ing the Dogs

完成任务之后,Heston又发来了短信,这位手头没 叫我拿两包Coke给他,我说你身为警察的卧底这 真把贩套当成主业了啊,还好表这里存存货,拿两包包 5带去。之后他告诉我,继续跟踪那帮刚被我陷害过间 先忍耐一下了,先到警察局,之后飘踪韩国人的车。在

路觀到最后还是被他们发现 二话不说干掉他们, 任务结束

## Conter Carnauc

6]。这时叔叔告诉我,拉美人又来找麻烦了。赞必须 帮忙打退敌人的进攻。敌人分数拨攻击,注意尽量别让 他们打坏这里的车辆和物资。打遇进攻之后追踪他们的 直升飞机, 走大桥一直趿到最后, 别眼丢了, 路上有人 栏前、需要注意缺避。最后追到直升飞机的降落地说 发现拉基人的来籍之后完成任务。

## Kenny Strikes Back

掌握了拉美人的藏身之地之后,叔叔叫我去那里拉 他们算账。现本到达他们的老巢之后,先拆掉门口的电 子镇,解蒙方式很简单,直接砸烂之后提红蓝两种颜色 的线接上就可以了,之后从他们的总部里偷一部卡车出 来,偷出来之后自然免不了被发现了,清理了金部敌人 任务完成。以后通知了一个概定任务。应制到规划

## **Weapons of Massive Distraction**

Wade Heston发来短信,说现在韩国人还不怎么治。 表,他打算混进这些人的组织里调查御剑的下落。为 ※取夠国人的信任,我得帮他做点辅助工作。首先来至 指定地点、拿燃烧液炸掉韩国人的一辆汽车,引起他们 的注意。干掉这里的受敌之后,再前往地图上标记的 个地方,特赛里的韩国人收拾掉。最后一个地方是对 帮着他们一起对付我了。卧床安插完毕,我回家等他

## Street of Rage

好消息没等到,我却收到了Heston发来的求教知 正被韩国的杀手图在一处,请求我紧急增援。我说你 子怎么这么没用,好不容易帮你混进去……我按照 #kston提供的路线到了那里、干掉拦路的韩国人。但是 最坚强有一个拿火神炮的家伙守着,好在他只是个小 I.E. 血不算多。看好机会,拿冲锋枪干掉他,虽然Hasto 经只剩半条命,但是总算没死。我们正打算从那个制 除于口中间出他们的幕后主使差逢,他就很不合作地断 气了。没有办法、线索断了,我们只好暂时收引

## lissed the Boat?

批货物。本来这批 资是Hain的 但是 2被下来。教赶到



内赶到接头地点,拿到货之后被却发现自己中了面套 - 施設計劃出示數數、確實重新打火、等數業施度本。 时候已经被打得干疾苦乳、现在不能跟他们硬抗、只好 拼命该嘉汶里。之后还得该回取货的地方,但是按原路 同夫的活无异于自投赞网、设办法只好打开地围绕一大 (注意船上臃肿可能熄火的发动机) 在接近终点 的地方还有海岸警告队的人、小心遮开、现在的船可核

## **Cash & Burn**

与傻瓜Chan相比,Zhou更适合作为Hsin的继承人 我这么认为,他自己也是,这次他叫我帮助他彻底扫导 韩国人的残余势力,向庇护他们的爱尔兰人下手。首先 从指定的汽车里取得火焰喷射器,然后来到地图上标注 的仓库,将那里的存货全部烧毁。注意要烧一定时间之 后,货物才能着起来。总共有10多个货稿,全部烧毁就 算完成任务,在烧货的时候不断会有敌人前来捣乱。 他们一起烧就OK了。

## Dragon Haul Z

Zhou准备从自由域的银行抢一票,但是怎么把账券 从警察的额皮底下带走是个严峻的问题。他制订了一 一分精密的计划。首先由我去搞一套要龙灯的道具。 后她华人社区庆祝节日的时候打劫银行,之后把赎款 着在龙头里。在看热油的同胞们的繁拥下大摇大摆地高 开。龙头不是很难弄到,难的是舞龙的部分,必须按照 固定的路线移动,还要做出转向、喷火等动作。在练习 段时间之后就是真格的了,千万别出了岔子,要是真 得不好被抓到的话可就人駐并获了

## Sa-Boat-Age

Chan对于权叔被Hsin冷落感到十分欣慰。现在他提 手了板板的大部分生象,叫我去能那里庆祝一下。我才 東只規則那里職他客气客气,谁知他却邀请我跟他一起 玩赛艇。陪他玩了几圈之后,这使子又蒸来了麻烦。他 忘记关无缝电,把仇人给招来了,没办法只好保护他,不 打下几轮进攻之后, Chan被直升飞机救走, 教却被扔在 了海上。Chan你个混蛋,给我记住

## **The Offshore Offload**

叔叔发来短信,说:tsin的人被FB收卖的叛徒出享 Chan也被補了。叫我去给他帮忙,但是这个老头更关 的却是被抓捕的帮他洗钱的手下,而不是他的弱智。 子、现在必须救出等抵的3个Hsin的超下、首先第一篇 原生 在財務シ内昇到美郷他们的暫主期限(量好从) 面进入) 在警车后随埋好炸药。躲开引爆、之后立同 祷着他们上车浇走,不要与警察纠缠。接下来到另-地方去格Hsln的会计。 排列人之后立即带他们去有升了 初的傳机坪瑪樂、读个任务者起來簡单 但是開始 很多 所以想顺利完成并不容易。

## One shot . One kill

Hsin得到情报,Chan是被他的一个字下出卖的 3 个叛徒将作为证人出席,到射候Chan可能会被关 几二十年。现在是惩处内奸顺便把少东京救出来的时候 Hsin叫我到一个旅馆伏击那个叛使。此人身穿白! 上衣和蓝色裤子,在人群中很好认。首先来到楼顶取得 击步枪、先按照提示把枪组装起来,然后在人群中号 互相指责对方是叛使 并且要我给他们看

人类三合会未来掌门的含金量猛增,但是同时也抗 很多麻烦,比如每天都堵在他门口挖牖小道消息的 (78) 现在的任务是护铁他去与几个朋友接到

不能让他们带着照片跑掉,必须尽快将其干掉。于 是倒霉的我一边帮助Zhou追杀狗仔一边把两位重要的客 --- ChunChun Fung(春春?这是男人的名字吗? 1 和 w Chin接到Zhou的住所。狗仔队会出现多次,必须全 部收拾掉。任务完成之后Zhou却不让竞参加会议,表

案,难道我就只是个给你跑腿的么?(Zhou:是滴。) 是拥不下来啊,不过还是先去找弱智Chan看一下,这家

## Counterfeit Gangster

又来烦我, 他已经放 出来了,但是FIB休旧 在找他的麻烦。现



的证据,不能让FB得到。首先消理掉院子里的货物。 绕的或者章枪打都可以。之后驾车前往三个地点,把 Chan的走私车全部弄到海皇,其中两处需要用吊车将汽 其他的重型车辆把Chan的车顶下水。抢在FIB之前完成任 冬是关键所在、建议先处理铲车的部分、再搞定两个吊 车. 这样快一些.

## **Slaying With Fire**

Chan对于自己被出卖的事情十分需然。他发营要求 清所有"叛徒",也就是他平时那些酒肉朋友们《还知 不包括我在内)。現在这些人在Happiness Island聚余,正 好可以把他们一网打尽。Chan驾驶直升飞机,我负责从 飞机上往下扔燃烧瓶,快乐岛变成了死亡岛。首先炸器 油槽、之后就是堆铁式的狂姜溢炸。按照Chan的指示 要有人需头就烧死。一个不剩。清完鞋上的两处之 后,到冯头那里追击残余的敌人,脑后到自由女神像为 型、地上有報多人、集中火力素炸那些有紅色标记的 他们有火箭筒。一定要在发射之前把他们炸死。不然挑 发的话是很麻烦的。特全部"叛徒" 南清之后 han把我放了下来。现在该去找Heston j

leston怀疑他的---个买家与别人有勾结,而且此 不常報了他讲行赛品交易的很多证据, 作为警察, 他深 知義人交口錯賢证据的實事性。 塑在的任务就是找無快 点的车(出门之后注意看,有很大机车碰到好车) - 家改基本行、始本子的发动机里安一个遍控外 之后驾车来到指定地点、那个买家正准备匆匆来 将下来就是为除驾驶技术的时候了,必须盯住这个 但是距离不宜太近。这家伙发现自己被跟踪制 开始中国子 何是就好是国家的 相暴暴萎 實表 x 就能服上了。顺着他来到指定地点之后,将汽车传 点击下层的炸弹引爆器(就在燃烧频发 是他还有任务服给我

## Tornedo Run

2.ACA與信息 市場7byp的形容器 首件原来的 码头那里,从看家于中抢一艘鱼雷艇。之后风岸追兵 一直向南开,就能遇到Zhou的货船。这是技术都可以 身鱼需,盯住Zhou的船,打上几次它就沉着了。注意 的船会扔水雷 但是这个东西极好餐。 latend 追踪一類货车 将车栏下来之后干掉 信,难道说我做的事情被发现了吗

## So Near, Yet Sonar

Zhou告诉我。一个湿蛋袭击了他的运货船,现在要 **设去把沉在海里的货捞上来,还好他不知道那个混蛋就** 是我,否则我还有命站在这里么……首先驾驶打捞船前 往沉船海域,用声纳探测器来探查水下的异物,之后把 它们捞上来。探测到的东西不一定是货箱,也可能是破 烂什么的。在使用声纳的时候要留神附近的海洋警备 过度频繁使用的话会把他们招来。捞上4个货箱之 回到码头,任务完成,这时大能Hsin突然找我,不知 有什么事情发生。

## Myriads of Swords

Hsin要我执行一个特殊任务。肃清所有叛徒,并且 的宝物,对付近距离的敌人一刀必杀。首先来到指定的 地方,避到一群敌人,无视那些杂兵,直接一剑干掉 BOSS,之后清理掉其他人,调查BOSS的严体,得到他 的身份证,之后寻找第二个目标,这家伙会驾车逃跑 追上他如法炮剔就可以了。

的地点,之后我又接受了Hsin的新任务

## hadow of Doubt

Hsinil 我在火车站跟踪一个韩国人。这个人打着 **复好识别。**康赊的时候要注意别被他看到起疑 被发现的话赶紧寻找隐蔽、躲在墙角或者卡车后面。 他与另外一人会面时,迅速给他的汽车装一个跟踪影 置。之后跟着他们的车一直走,跟踪器信号很弱而且经 常瞬间移动,只能按照大体的方向进行链路。沒着他们 直到终点之后。任务完成

## friend or Foe?

这时Hsin和一个意大利黑帮的头目Rudy D'Avanzo都 会我发来短信,先忙中国人这边的事情。按照Hsin老大 的指示,我要去拿一个保险柜。先开车割地图上绿点的 地方,拿到炸弹之后再前往黄点处。将炸弹安好赶紧高 爆炸之后把车尾顶在堆滑那里。之后韩国人会袭 顶住他们的进攻, 一旦保险柜被装上车, 就立刻来 有开到车库, 按照提示打开保 見开對人的推攻 推着,任务完成,之后是和Hudy会面

Pady的表在基地见面。他告诉我一个叫Jimmy Capri 的叛能出卖了我们的组织。就在这是突然来了一群不明 身份的家伙。没办法,我只好将所有的敌人消灭。掩护

## **Double Trouble**

塔臺走進 粉胞釘



事。我的任务就是依 他的養身(港和汶死胖子长得像么) 主来到比赛场景 首先按照提示做出各种花样动作、用高 最的车技飞载和荡路 (到镜在加油机上否则则死) 得胜利之后离开 却遭到了一辆失败者的困攻。 寻找

1 11 2 2 1 11 2 2

46 攻略人行道 GAME SOFTWARE 09.07

前往地图上标注的公园、把炸药安在一个咖啡仪上5 课,制造一场混乱之后完成任务、废梁Lester的威信比以前提升了。

## Faster Pusher Mani Sell! Sell!

Lester让我帮他卖货、买家们集中在地图北边,找到他们之后可以进行交易。注意其他团伙的人也在争夺买家,所以在卖毒品的时候还得把竞争对手——满死。代后有的省出手之后任务完成。德朝10和C4646在为图额

## Scrambled

Hauton要效率他寻找制造干扰信号破坏通信的家伙。 先来到指定地点。GPS地图开始变得模糊。注意下房左上 的干扰信号,起强的话就高干扰源越近。找到干扰源之 活、干掉看守的家伙,再将他们的设备体验。一类有3个

一就源。前两个是固定的,最后一个是移动车辆。 帮助师用 寻找干扰源 各个击破 第三个是移动的4 辆,把它们都炸殴之后。任务完成。

## Steal the Wheels

之居Hain和Rudy,他会发来短信,先 去找Rudy,他要我 帮信。一辆车,上 看有关于最级好战, 但是就子的铁门等 一个不够进入,此



領、不能进入。此。 时如果有整深在或者手倡声的话。就自然于黑海的海峡 车去一发,爆炸之帝或人就会开门,清理里面的敌人之 同理丰林到严。然常立刻驾车离开,任务无政之后, 村加发来短信,警告我立刻停止和所动物合作关系。另 外徵近有任务要执款。

## **Jurns Out of Harm's Way**

韩国原帮的余党在海上进行一宗武强交易。 Pointi 报去把它继寅。来到阿马北塱一骑杀过去。 断二款人 多。 推进韩国人把所有的人手都弄了,不管那么多 一直来到下水的地方。 第上摩托艇追击改人所属员。 满放人放下的水圈,将被船上流之后任务是原

## The Wayes of Hsin

10次定对等某人发动需要的变色。在场局以来多数 使之后。前线和由上角点的部分,第人集中力量附守。 更小心他们的情况。是常这里部各个重效技术部位变动 用。在股路个发挥机构的形型形挡数人的反攻。第四5 每主要问题就特别一一转上区里继续消除敌人。在内型全 整设施工程控制技术系则对应、新工具开展等工

## **Convoy Conflict**

## The World So Stoop

Fudy打算给我提供叛徒的信息,但是作为交接我。 须帮他消灭其他的妨碍者。首先来到水边,干碎看守: 后驾驶摩托艇,消灭目标船上的敌人,将清理控所有参 兵然后登岸。之后来到第二个地点,如果运气好的话可 以直接于特赦人的头目。否则统得先应付他的保辖。之 后是最后一个,他会开车速艇,只要统辆车一直消止 去。把他的车打爆放水了。

## **Evidence Dash**

Paracontit 是預修京店 一有種的任务,他的毛马内 一定重要的材益值了,他的同事更是本一起简体。但是 这商本是他的美国的他的唯一通常。077年前的变形, 只是最后的一个每日施了。为了实验这位人类的实验 也重新的准备。之后作本开剖一个翻的地方。(图不 技术,多定这样,而且同题之人,之都下本程的 后来稿。在此大户之招接牌,然后更年间四十二、也即来 "就计口的企业基础"。

## **Oversights**

居爾地內江北賽和四次東往 但是为「海刺湖南向 兩級的前時, 表不得不和能理療在持续系。 这次更多 在他演例的时候負責他的安全。 對这由的地之后是人 技術因此也地。 雖好五年該灣非常了,即等人一样。 在是也不同由此事與有相關的中央全域人 石川 以及人几轮进改之后,和內安全黨書,任务特案。 该时 知识是故意之一个模糊的信息。 同类如识头核等, 新什么查说说,是另一种不同的概念。

## A Rude Awakening

\$\text{shape \text{Topic \text{shape \tex

## See No Evil

### Wi-Find

Pheston发来信息 说这次又有了新的 线景。这次我们可 以拦截FIB的WI-FI 传送数据,提出新 注的资料。来别能



等对技术(W-Fringstrop) 正有效以上继续会 地方大量快速。 上海尖克隆地之即在金额等处 击 最好九時在海域等设用于找下一个传送点。这个任 务量次共享。 实际上的方型划算验的验试应关键多样 他 必须运用各种的单套的效应,是现象各种规定 是 经最早就各基本的地方,让一整本自己推环。各 提收示词数数单之后,用持整常的通路,因用最初的点 少现代系统

## Rat Race

根網接收的數 是 Zhou和Chan 或是出卖帮会的叛 他。我准备得这个 海惠告诉我根,但 是他告诉我Hsin已经 认定他就是叛徒。



清除他,我们两个巡演营着生命危险找到Hsin,将真相

一开始的时候由叔叔驾驶, 我在车上用火棒地掩护 思、清除着上的敌人。一眼杀过去之后车子推取,换 等、由我来驾驶, 一侧前往Him房里, 注意转进直升机 的垂炸, 走之宇形路线躲开炸弹, 敢可以即时赶到

## Clear the Pier

将60時期了教门逐去的情報之后然不可鉴。当时。 未决定次次变量。比美元年间在500期,到这位的新启示 后,先程平能的手下(人樣多)。一直并於戴尼印油傳 身的地方。这家处场由阴阳自己是实现。但是为时 成。这个像型以来自己去。又开始发挥自己的转头 透跑,这上悔的车下开梯也,非准住务完成。Hain 刘 初着大路的上午程度使。

## lit from the Tong

2000是多层清晰的另外一个整度,整有必要,1,000 设即每时已经转收支大下,这时转重位十十分。1 但是这个家伙豆然比在想要的心中或出根多,数个大批整 202分,他还完自程联盟于机果对付费。这时需要给助 特殊上楼间。秦朝太阳间,之段数可以对付他了。但是 该处理,是由了就干燥的。 共需要获 次也是,是而了就干燥的。 共需要获 次也是,是而了就干燥的。

## **Salt in the Wound**

有關了他的資金。 非直纹总体中的海出及克斯里拉瓦的 国家的中心或定量的,这次参与为自由了,是否的决斗 或企业前,完全所可已的情况,自然的中心或是有一 已经时间不是,两自己的值水又都死死了。于是决定 这一会管理及不同的公子传统。这就被靠解除于面积 则就让金进行应应的过去。并将与海岸斗争或形成 的现在分类分别,但是一

## SYSTEM 01 游戏战斗系统详解

	基本操作							
依據	作用及识明	+字键的上键	验匙地上的特殊重要					
A	徒手时是泰头攻击 接往A键可以	+ 字键的左右键	名為共 号的 正 M					
	抓住敌人或将起地上的武器	十字键的下键	挑衅 但不大好使					
В	电锡攻击以及终结技 晃动W 1手	水平界动业 手柄	<b>单្</b> 政治					
	術即可揮奏电観从不同角度攻击	竖直晃动Wn手柄	主句拳					
2	脫灰	異动双截棍	酮/克姆逊					
С	重買視点 按住C键是锁定敌人		暂停管 打开菜单					

● 在接A模攻击的同时将Wii于将间前期出 。

TRANSPORT

### ■躲避的使用



● ある人のものできます。 ★ 2年交出主人、1990SS(1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)

游戏的战斗系统中,除了最简单的拳头和电锯攻击之外 些特殊的连续技,或者说是组合技。本作一共存在16种组合技,有的需要厂 A據於左手或出,有的需要用到B體的电響或击。分數从5点到150点名不相同。 种类繁多,但真正常见好使的也就那么几个,不必贪多。

題を持ちか	支援変を	<b>信以祖太太</b>	Chieft Survey
Shoulder Charge	趣动+A	Uppercut	·
rump A tack	跳跃(A	Aer a Punch	Z+A
Counter Punch	報避+A	Stam Toss	按住A抓住一名正在摔
Shoulder Throw	抓住敌人-竖直摇动Voi		落的敌人
	手柄	Vertica Sash	按住B·竖直接动Wu手桶
S de Throw	据住敌人+水平报动Wi 手柄	Horizontal S ash	按住B +水平福动Wii 手柄
Freed Butt	前住敌人, 枢动双截根	Aeral veriou Slash	Z,按住8,竖直搭动
Punch	A A, A A		W 手柄
Inwer Pinch	A A A A A ·	Aenai Honzontal Siash	Z+按住B+水平福动
Feek s.	水彩探动心 手柄		△ 下柄

# MADW

作为三上真词带领原四叶草骨干成员成立新公司"自金游戏"之后的第一款作品。 《實在世界》继承了这帮家伙们一贯的个性具格、游戏中除了鲜红的血液之外就只 剩下黑白两色。这是个绝对男类的暴力游戏,但绝不缺乏乐趣。

-1-7	1	e .			7
2.0	动性游戏	5EGA	49.90長	等 17	
	This.	- 7 A	- 5	-	

季的电影都是极为有力的武器, 不过敌人 也都不是吃干饭的、特别是到了后期,除 外星生物等诸多乱七八糟的对手, 贾活运 **用环境中提供的武器和机关是生存下来以** 及获得高分的必备知识。



游戏中的普通武器随处可见,被A键即可拾取,之后一直按住A键接近放入F 變示輸入特殊操作就会发动特殊攻击技巧,这类攻击一般杀伤力较大且分数较高。 的武器或是道具也可以远距离扔过去砸敲人,有的武器还是发动特殊终结核的前提。

除了普通或穩之外还存在特殊武器,这类特殊武器一共有9种。需要达到特定的分数才会 开启宝旗,拾取后即可使用,有一定的使用次数限制,其中最后2种必须逼关一次才能开启

34. J. J E 5	Super service	a let eite more me and more than we want
r ked Bat	狼牙棒	出现频率较高 可中远距离攻击 也会在Man Darra中提供
anggers.	ರಗ	两把铂剑 攻击距离较短 作攻击频率非常之离
peer	长枪	出现在Asian Town 可以旋转着同时攻击3个数人
Joil Club	高尔夫球棒	存途你游戏Man Gorand中提供 Med Cast e的ccustyard 也有提供
Tourch	火炬	出现在Mad Castle 可以感伤敌人
vlagner Gun	电磁枪	出现在Area 66 A键可以发动连续射击
Vissile Launcher	导弹发射器	只在游戏特殊场景中出现
i ičle Chansaw	双半电铝	电锯男的专用武器 通关后开启
giana	武士刀	通关后开启 有特殊终结技



点就全自动触发 "磨杀模式(Bloodpath Challenges)"。在该模式下,玩家可以在规定 的时间内按照特殊规则去完成挑战,这是快速获得高分的一条管径。每关只能装破 次、失败了也不会死(被杀死除外)。

每个小游戏分为1-4局, 时限也各不相同, 短的只有40秒,长的则有3分钟。这些小游 玩。以下为10个小游戏的相关情况介绍。 玩法上这里只稍作提示,具体操作请参看



派往以哈部7万				
光成名称	高產关卡	La La	- Wiles	Station - was
ne Turbinator	varrigan Ciry 1	3	30	将敌人仍日为轮中
valket Reamer	vari gen C v 1	4	J 40	将敌人扔到人车前
Death Press	Varrigan City 1-2	1	2 00	将敌人扔进压榨机
son Darts	varigan City 1 2		2 00	- 存放人研上大团轮
Money Shot	Asian Town 2 -1		2 00	用瓶子将敌人砸上目标
Hanab	As an Town 2 2	3	2 30	将只者寒进大药桶故烟刀
Man Golf	Mad Castle 3-1	1	3 00	将個尸的头用高尔夫球棒 打飞
ved Rampage	Area 56 4		2.00	· 特像托从外星生物《上疆》。
Money Shat	Area 68 4 2	1	2 00	用無子將放人砸上目标 目标更少 还有UFO
dan Darus	Cas no Land 5	1	2 00	将敌人砸上大圆靶 敌人 体和重大

## SYSTEM 05 如何迅速获得高分

首先 主角杰克可以发动各种比





-6	<b>阿迪特美国的分</b> 集	
<b>黎击 500</b>	空中拳击 000	水平切割 1360
业率 000	过商排 000	空中差直切割 2.00
拳背 1000	侧投 1000	空中水平切割 2000
上旬季 1000	旋转磁 000	各项终结核 "以 1000
反击拳 1000	<b>癸直切割 1000</b>	

## SYSTEM 06 全终结技达成方法

PF 保 内 品 E	を改する			
iani. Swing	按A键组住敌人并转动 / 手柄			
risgdoll Slam	按A键组付款人开架z,, An手柄			
Aerial Backbreaker	当敌人处于浮空状态时按A键抓住敌人			
spine Snapper	而对站立的敌人时按住B键			
Neck Cracker	面对站立的敌人时按住B键			
Bhari Sirgery	面对站立的敌人时按住B键			
Jugular Saw	面对站立的敌人时按住B键			
vertical Stash	面对铂立的敌人时接住B键			
Horizontal Stash	面对站立的敌人时按住B键			
Amoutatos	面对站立的敌人时接住B键			
mpaler	面对浮空的敌人时按住B键			
Curb Stemp	而对爬在地上的敌人时按住B键			
Chainsaw Splitter	面对能在地上的敌人时按住B键			
shetto Gu lot ne	而列隐在地上的敌人时按住B键			
Scissor Slice (Scissorman)	面对站立的Sc ssorman时按住B键			
ob n Goodnight Tenquit	面对站立的Tempu时接住B键			
Beheader (Dagger)	手中有匕首或短刺时面对站立的敌人按住B键			
Brutal Bisec or 1Dagger	手中有匕首或短刺时面对站立的敌人按住9键			
Mounted Spine Ripper (Dagger)	于中有匕首或短刺时面对爬在地上的敌人接住B键			
Curt Stop (Dagger	手中有匕首或短刺时面对能在地上的敌人接住B键			
Windmill of Death (Spear)	手中存长枪时面对站立的敌人按住B键			

F及中在獅子或是宝獅里藏有一些特殊道具,用特殊方法杀死敌人也会掉出迎 类道具,按上键即可捡起并即时使用。血满的情况下不可再加血。它们有不同的作用。

手中有学十二月:面对帖 7 的核人接件8律

英文名	中文名	Total design of the second of
Нарру Ри	快乐药片	加 可以回复少量体力 为可得清物品
ngy On an	快乐海带	大血 可目复所有体力以及冷却电锅 为可掉落物。
tk Balloon	木も气味	· 41条命 为 4 可排落物品

把台中的一档节目,每关开始的时候我们都会看到一个类似电视转播的界面,上面 经注有当天的各项气象参数以及本关的BOSS等参数,主角杰克的行动是实际通过卫 星转播的。每关的技术条件都不相同,包括通过特定方式杀死一定数量的敌人或是 關於內干掉BOSS等等。 法成条件后可以获得很高的分數奖励。

		to the same	Santa Comment			14.70	20 × N	
П		11人名景, 即心		3890	P-50-E-	NAME AND ADDRESS.	, KRYST	1/1805
		21 'n-	- 12	4周日		人本全仍上放人		
1	1	1命不死通关	000000	4周目	3-1	1会不死通关	800000	2闸到
		5·4·红点多开展 5·2	1307	588 B		保付去さ 万分	400000	3(8+1
۰	2	得到3个牛头面具	500000	2周日	3-1	矛死4个死神	800000	4期目
		京印 八龍人	4 000	316,15	3.2	用推出指中钻力	000000	188
	2	达到_百五+万分	900000	4周日		領5次		
		で敬動在,千个以内	-(0)	・周日		き狂い 小放人	400000	2周日
2	1	物理个母软理个影响	1000000	188日	3 2	1命不死過美	800000	3周日
		遊童 百万分		26日	4 5	「分钟内示死BOSS	300000	2周日
	1	15分钟内承死BOSS	300000	3周日	4.1	<b>无伤通关</b>	893989	3周日
		效出3个女艺技		1000	4	<b>荻得五百六+万分</b>	900000	4周日
			90000		4 2	杀死逃跑的灰色最人	99999	1周日
2	2	15分钟内杀死80SS	300000	2周目		延得 西方か	9,00000	2周日
П		元別い さ 切弁	K (5)	图目	4. 2	15分钟内杀死敌人	300000	3周目
		· 作 通出	0.3003	1家日		191. 4× 10×	200	- EI E

# 成为疯狂世界

攻略之前的说明。每关的流程都很简单,不断用各 种方法杀死敌人,随着分数的升高会逐渐开启各项道具 武器、陽系挑战模式、最后才会开启BOSS战。在"真狂 世界"中,每个BOSS都有自己的排名。玩家自己最初的 排名是256位,每杀死一个BOSS,就会取代他的位置获 得相应的排名,最终目标自然是问录NO\_1;

### BOSS Little Eddie 1778 Address: Varrigan City, Central Station

本美一开始可以说是训练关,注意右上角的对话框 第里有各种基本操作的提示,虽然你也可以随意進打一 气,但是必须准确完成各项提示中的操作才能继续下一 ,训练关的第一部分完成后跳上轿车,下来后是学习 利用环境物品组合高分选由、同样需要按照提示完成操 作,分数达到20000分后开启期杀挑战"Turbinstor"。 層条挑說模式(Turbinator) 这个的规则非常简单、在 规定时间内尽可能多的将那些因为吸力动弹不得的敌人

抓起来扔进巨大的涡轮里。注意主角自己不要太靠近危 险地区, 否则自己也会给吸进去。

量可以练习使用各种杀敌的组合模式。下面中间箱子的顶 部可以拿到1条奖命,达到800000分后会有辆布满铁制的 火车开过来, 达到1000000分后可开启狼牙棒, 达到1200000 分后申银里出现 这家伙有些难对付、要小心、达到 1400000分后开启另一个屠杀挑战 "Rocket Reamer"。

屠杀操战模式(Rocket Reamer) 目标是尽可能多的将 敌人扔上铁轨,火车每隔一段时间就会疾驰而过将铁 轨上的敌人压碎, 当然, 自己可别站上面找死。

BOSS战(VS Little Eddie) 体型硕大的链球性。 他保持足够距离,等其罪舞完能球后用电镀砍它两下等 跑开,一定创伤后其会暂时不可行动,可痛率之。如果 建算标件需要QTE. 成功的话也可能越越太影

### BOSS Jude the Dude (142) Address: Varrigan City, Downtown

开始就会看到找到个加血,可以利用地形拿高分 拉得60000分后就会并点觉器狼牙棒。获得250000分后并 会解杀挑战 "Death Press"。

理杀挑战模式(Death Press) 将敌人尽可能多的扔上 中国那个圆形区域,巨型压榨机会将其中的敌人全压成 碎肉, 多用抓投。



故后电镀脱会再 次出现、获得 获得1条美命、蓝

**拿到更高分** 

Darts"。获得1750000分后是90SS战 周杀挑战模式(Man Darts) 方法是利用手中的独牙棒 将敌人当飞镖一样打上那个巨型圆靶、注意是按8键而

BOSS战(VS Jude the Dude) 当他在上海平台票 簿、等其下来后先避开其攻击再上去用电锯砍,有可

## BOSS Von Twirlenkiller Address: Varrigan City, Red Line Way

本关前半部分很简单、没有任何分数要求,你只需 驾驶廊托不断前进和杀敌即可。在与敌人并肩行驶的情 况下需要先靠近再攻击,最好直接从敌人车辆后置用电 锯歌. 之后自动进入BOSS战。

BOSS級(VS Von Twirlenkiller ) 战斗开始后先顺到 桥的另一头去按BOSS,他会发出旋风,接近战时需要美



### BOSS RinRin 1941 Address - Asian Town . Great Wall St.

本大关的场景转移到了"亚洲镇",出现了许多新 的計人 例如中国的刀客等等, 本关基本就是在街上乱 歲 分数达到200000后会验进一辆布满铁刺的巴士。就 上楼会进入这关的后半部分,获得550000分后会开启武 編匕首、获得1000000分后可以进入电梯与名为Yee Fung 的小90SS战斗。此战需多用躲避,获得1300000分后开启 展系挑战"Monay Shot"。获得2000000分后开启8065战。 **尼杀挠战模式(Money Shot** ) 先拿起苏打瓶摇晃,之 后播入敌人头都放好就会自动飞到远处。苏打瓶摇得越

久、敌人飞得也就越远越高,不同的目标摇晃的时间也 BOSS線(VS RinRin) RinNin在地上的玻密方面 **他回旋接触扔出来把铁盘、先提开后迅速冲上去攻击。** 

独在上方平台时会扔炸剪下来,可以用炸弹炸罐,但

### BOSS Shogun (71) Address: Asian Town, Bistro

本关的敌人都是忍者。基本思路是不断向楼上前进。获 得150000分后可以开启读器长枪,这个很好使,攻击鄞 **惠设日能同时应付款名款人。福赖出一名女艺妓就会回** 复所有的体力。在上方好遇到使用镰刀的小头目TENG,长 检在手的话可以极势松的料理排。途中的回牖会遇到躺 摩托的忍者, 获得800000分可以开启居杀挑战 "Hanebi"

获得2250000分就会开启8055战

屠杀挑战模式(Hanabi ) 规则很简单,场景中有许多 的火药桶,尽可能多的抓起敌人扔进桶内,时间一到。 福内的数人就会被放入肉烟花上天。

BOSS战(VS Shogun)看上去整公费一次等。集新 好打的。其主要攻击方式有两种,一是距离比较远时会 库转挥集武器冲过来,一是近距离。 维莽近多战 生倒身躲开他的政志再用电缆绘他两下 当其站



### BOSS Yokozuna (53) Address: Asian Town, Sumo Arena

BOSS號 (VS Yokozuna) 一上来就直接是BOSS號 推 是干脆。此场战斗共分为三个阶段。属形斗技场的周围 的复数电子电子和电影中华 第1届集71家 第2届基电网 第 3层呈大帕、战术思路就是先与8055拉升距离,他会第 前发光着冲过来攻击你、看到其眼睛发光后马上跑开 诱蚊会纲BOSS打到场边的机关上量创,3局都是如此

### BOSS The Shamans 49 Address: Mad Castle, Courtyard

场景又是一变,本大关的敌人全都是僵尸,虽然就 被接性和攻击力而言并不出色,但其特点在于一定程度的 "不死"特性。必须将其彻底了解才行,即便是给斩成而 段都还会爬过来攻击你,从本关开始,难度有不小的提升。

本关比较难缠的敌人就是死神,达到8万分左右就会 -次出現,其行动速度极快,使一把巨型镰刀,攻击 力楼高。将其击退后注意在之后的战斗中一定不能被僵 尸拟住,一旦被抓住就会强制进入OTE,死神再度浮现,必 须在最快的时间内成功输入QTE(将手柄向左格)失败宣



庭院右侧的 喷泉上有6个尖 刻,将尖刺全挂满 尸体会有额外的 分數奖励。获得

血) ,获得1000000分可以开启屠杀挑战 "Man Golf 获得2500000分就是BOSS战了。2楼中间可以将僵尸打上 月亮的大炮和1楼的众多铁剌都有助于快速获得高分。 屠杀挑战模式(Man Golf ) 目标是用僵尸的头当或去 打暴在半空的目标。僵尸会只顾舔食地上的鼻,先A键

。给一根再B健将其踩在欄下,此时可以调整。击球,应度,晃动手柄即可挥出球棍。





条件 10000分分 由中的国形场体。 钻头电话或并分类,要相等 反复等外次分子,基本多种电影分类, 英排 15000分 分后会开启武器架牙線 获得 150000分据开启型具帧 采洋底、探等 10000分据开启型具帧 采洋底、探等 10000分据开启型具帧 系建筑 150000分据开启型具帧 20000分别用于启电子,技术2500000分 用于电影型。 提供 20000000 是050334。 宣告旁边的就实可以开动大煤针能与能够 用性初度处 入身

屬米接線模式(Death Press 2)目的 就是将场中的個尸纸起来扔到那尺巨手 上,扔进去两只僵尸后其被牵等一里的 個尸埋碎并乘狂拍打廊前地上的僵尸。 图OSS战(VS Frank)下面的大油子 里格是水,BOSS是巨型机蒸入来兰克

新班、 游戏特在上为的平台、共主要攻击为式就是养手 治。 养育了用海滨城区历7年上去单、城市区7年 区市场库尔以及360万级比赛,上的幅型给予营场 设置的工程出现。上的幅型给予营场 联创度。另外要注意。如果不小心等落刻水准 不安据、量对注量025份的点。让特下事务共享的 上下数位数据。2016年前

BOSS Elise (18)

Address: Mad Castle, Sancilumy 前半段就是以教堂为目的赶路,注意快到教堂的影

前半股就是以教堂为目的赶路,注意快到教堂的无 些演社会开始崩塌,注意就是 BOSS战(VS Elise) 开始后迅速冲上前去。

出一大建築權國書自己,脈起用电缆发出 技本体。一 程度居本体会消失,只剩下一大堆编辑运着%不赢,保 持能动不要停下,注意证券。如果看到有不同与其他物 品的雕像或是實力,就靠近用A機將8055本体拖出来炎 动0TE-再建设、反复几次即可能定



51-3差不 多,本关也是转在 算托上的成斗。 不同之处则表于 作是统善等地反 提 货的纯圈行驶,只

复的纯图行驶。只 清分數模到了2600000分才能开启BOSS战。之前的模分 行动接续有等无量。近4年60000分后可以开启期系排战

行动稍微有些无聊。好在450000分后可以开启房条挑战 "Road Rampage"。

展系统战模式(Road Rampaga) 規則順順等。尽可能 多的報道收入、是动于特级是安教程器可以让主角驾驶車 托拉转起来,将收入值到股房里压会哪外的分教实验 BOSS战(VS Kojack) 可能是游戏是简单的一遍8085 设了,仍但是场着库托车战中,提供与"Picad Rampaga" 市的各不多。该面USSIEL来来到17间底核及由能力的 统动UF。之后需要注意小格器。看到美色面点快速 近路时能代表BOSS快要途上你了,即时再次发动底转 设施。不包可以以市成功还能建多新途上,恢复意

## BOSS The Masters (5

Address: Ana 66, Maintenance Frozily 係原前单等了。上下推應、每原線等表向 的环境附近外交可设度的。当他是現地會自己 該市鄉、但是我人和提大了中少、或由市縣 高深多時間建設方、有關時的支入正正整 禁犯。必須先用等常或是上句學有來推開計 行、推測的缺入概在他们身上也能达到就要 級集。

经前200000分可以开充度单电镀处 价值到包定。不提出、而特価能量的 減化。开始可以收货用。他还有大用、获得 200000分余产品的引度。之程率支持 上分体。500mal设制,但时程型检查用上大, 间隔了「作大可能会的人工程」,注意抗酷 发生身上开始而火港里的台灣的情况, 演出入发人。其中可以放此所一面。 获得 实出入发人推中可以放此所一面。 获得 200000分为最子并是原光性。获得10000分分 会有等的就性优,是从基础的干扰之可以发 会有等的就性优,是从基础的干扰之可以发

#1700000分后开启展系 挑战 "Money Shot 2" 获得2600000分可获得1条 命作为奖励,获得2900000分

命作为奖励,获得290000分 开启9058战。 届茶挑城模式(Money Shot 2)与之裔亦个游戏

样,只不过程度稍微大了一点点而已。 苏打水痛尽 需多据一点,打下以与有额外的5万分类脑。 BOSSAL (VS The Musters) 二氯而进出一个分离分析 来求的每可以轻松超过。20岁 上发现了这个的条件, 新发现了以轻松超过。20岁 上发现了这个大小, 新发现了,那他们用发来的前路的保险。 第末条位下面 "这种过去心态"。 其他的

### BOSS Martin (2) Address: Area 66, Robot Factory

BOSSA (VSThe Manters) 对抗原巨大的高人。未 然态下溢水只要需到它的有只剩。此乎开始的能以来 到条主。 法实验与原则。 是也保护在有限。 通 并这些允许而可,但现在他处于两项的公司的。 "因此是不可能的正典" 。 当此是可能的是明 则可能开。 当此是不言他的正典,当实验此是明 则可能开。 当然用于来往他的可能能通过。 平等一 则用电极化它,如果有火箭的有效的面影通过。 不可 则用电极化它,如果有火箭的有效的面影通过。 不可 发射度。 在仍然依据自然

## NO BOSS FIGHT Address: Casino Land, The Strip

本关基本上應她形場景第一个場景可以等款人影 類原下,得到10000分份行為股票粉牙機,之間的编号可 以少進等稅人为逆大型博彩時中,実驗分量款高,不到 50000分份所是過售台。第1750000分份下去, 分用各并的機能利、氯钾150000分份下去产品。 新 在于总、这里数人众多。建议用全钱研引他们的注意力 再缴拾值条之。获得100000分层市台温美快乐洋塞,开

点175000分后钻头鹿再次出现,老办法料理之。获得2000000分后开启居 杀靴战"Min Dats 2",获得250000 分后即可过至,本关没有BOSS能。

醫杀撓战模式(Man Darts 2) 上次的玩法相同、难度有所提高。



规则很"简单",与之前遇到的那些小BOSS的连续。 成斗,第一个是Yee Fing, 打法与之前相同,他一的不可是。 这次他会放出许多小的画己, 先干掉本体再打小分身。参 用擬嚴、福定这场战斗后电梯会带你进入下一场战斗。

第二个系是10gu,他的性情与则才那场战力。 第二个系10gu,他的性情与则才那场战力, 建议先解决本体,如果使用分身术会比较麻烦,如果有两块。 的话可以用它吸引思考别过来添麻纸,第二场战斗是同 时对战两个电锯别和之后的钻头後,打到这里。应对为法就 不用布设了一全州各自本事地场吧。未关仍战没有6255战。

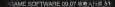
## 53

## The Black Baron (1)

Address: Casino Land, Fling of Madness

BOSS域(VS The Black Banon)统于到了最后的处 中,8055的战斗风格可该接着古神政市一体,接近战 是关关项,但应他会验的的与你在打东南级,当然实 中于开始旋转时期代光线会局下存着效应。这个可以 用面漆容经验用,当他里开排起。Darli sata volve 时就会用调移效应,此时间到证据在一切推开,Banoti 专见或由者解是一部命。上与申以及废构成。等所 使形成到了以外过去处有错而学,或对外对方不准整位。 大规划的一种,并不是一个本数分的标志与本来整位。 成,此时会会的两种改立方式,一是先进后再换还 成,此时会会的两种改立方式。一是先进后再换还

> 则会被重创。另外一种则是像《上 帝之等》中那样常力爆发,必须在 资当的实际需观才能较开,另外还 要注底的故是特定的OTT情节、必须 迅速正确输入才行、苦战之后。 干较情景较的底部。





《无双CROCHI Z》是《无双CROCHI》+《无双CROCHI 廣王再略》在PS3上所推出 的独占版强化合集。游戏一共增加了两名全新的无双武将、三藏法师和武藏幼弁庆 另外前作中的两名妖魔——一百々目鬼和牛鬼也都可以在故事模式和戏剧模式中使用 淡四名无双武券都拥有囚把自己独立的武器。本作中同界人数确实如KOEI之前所介据 是史上之景。就算玩家没有刺激去杀骸,但每类的新数量依然很容易达成千人新。说 校的系统采用的到是《病王再临》的,也就是说在何时何地都能使用附有体底能力的

武器, 故事模式也是由前两作的故事模式 关卡事联起来。《无双OROCHI》B章+《无 双OROCHI 唐王再临》8章、组合成一共长 达16章的关卡。关卡的顺序、胜利条件 即时任务等一切要崇都没有改变、只是《 度王再临》中的30个素材,部分重新分布 了、另外《魔王再临》的第1章果接着初 孙悟空的第四案服装献上了玉寿的帽子。的故事模式成为第9章。

神、魔、人二界的超级偶像

邀法师是本作的最大 实点之 , 人设采用了典型 的KOEI无双系列传统美女类



型。她是速型武将,能在空 中进行 段跳,并且落地时带有攻击效果。特殊按导消耗无 双槽的范围技 另外在100座 市达成后 蓄力攻击命中居会途 如"魅了"效果。招式方面则心牵制和范围攻击见长。移动速 受和出招领电也很高畅,可以说是一位比较正统的九双武将。在 武器是法用的云袖、《扫和她的攻击形式为主。迷人的形象加上 手的招式,个人觉得是 个设计的很成功的角色。

## 全部美术出现条件一形公开!

**連合成。妲己、百々月東、牛鬼平均等収** 南中周灣 阜弥呼平均等级达到30。美ヶ原政防 平清樓平均東 白帝城合战,远邑智、伊达 政察 前田庆次使用可能、暖ヶ岳合成



用可能,天水敷出植,三直淡海、水道,水浸料亦使用可能。 第川治族 过关。全肥家防峻、黄疸切杂质。国民 **多有种种用** 第二方义 **原**基出统 医水粉碱"过失。五行山脱出液、偏容、高兴自决、牛鬼使用可懂。古然境况 施本美之外、所有故事模式和戏剧模式全部关于强关,其他差关卡的出现都和途 《侧如大板键之施开启条件变为曹操、刘备、孙权平均微繁度法第900 本能学之为 开启条件变为箱便 黄素 夏侯湖平均等级达到30

## **将如云,全武将使用条件公布**。

本作一类接领了96名子双京,供玩家使用,原来在《无双CROCH》中,很多角色 写是要求古特定来干达成特殊等。才会开启使用,案体中保健存在这种家体。否则如 才会开启使用。本作中体然存在这种条件。不远如 **基**方實不愿意再決 着力达成开启案件也没关系。

B为当每个势力的关卡全部打造以后,就能自由的使用已经开启的所有角色来进 **建模式,而且和《康王再稿》中一样,当打通全部势力的故事模式后,就能使用** 医吕智、百々目鬼和牛鬼以外的全部武将。新增的三藏法师和武藏状杂决 自由權式中使用、当故事模式過关后、試能在故事模式中使用。

· 公只有海中期游记、赤绿合战等程定关卡能使用。百々目鬼的使用条件是 获得5个素材,牛鬼的使用条件是获得25个素材,集一远品智的使用条件还是全部故 事模式+戏剧模式关卡通关,这次还包括《无双OROCHI》中的所有关卡,包括外传。 藏法舞和武藏坊弁庆虽然能在故事模式中使用,但没有任何与其相关的剧情出现 秘也不没有作为``而有色誉场。这次戏剧模式有了一个长足的进步,就是玩家用规定 约三名武将完成一次该关卡后,就能

**企今后再次进行该关卡时,自由选择** 其他武将来进行,这点可是前作中不 可以的。新角色特有的戏剧模式关于 也都是特别有意思的剧本。



巨人骑小马、牛鬼骑上赤兔马、虽然移 动速度不减,但着上去每十分到报





在其家主源又经再前作中 \*\*时就已经缺点了, 他是 **广西武将,战斗时自带刚体** [23] [1]

受到小的包伤无硬直。通常攻击能达到12方、蓄力 aC8。招式大开大台、移动和出招动作很慢。很多

文本品·P前的准备动作时 司太长,容易被敌人中断。特 海绵 夺来的武器 起向正前方投出,砸向敌人。威 24 主破的武将数而有所上升。武器类型为机关 程度比起源文经的光束包确实低级不少.

## 大多数角色新增能回套服装!

双系列其他作品的第四套服装。第一 實服装都是在该此将开启使用条件后及 拥有,而第三赛服装获得条件,要求武将第 练度达到10,第四套服装获得条件。则要 成為熟集度达到20.其实都非常情報。 **尔宜得一提的是**,本作事典量每个重新



秦纸增加到了8张,加上3张特别秦纸一共有747张。第二张秦纸获得条件。要求证明 本拥有的特技中习得。前三张整纸装得条件,要求该或消费纸度达到25,第四张整理 获得条件、要求该资料就能度达到30、第五张度纸获得条件,要求该改将熟验度达到 **第六张曹凱敦得条件,要求该营养募集度达到40,第七张曾振获得条件,要求**证 ★製鉱度次到45、電八米機能整備各件 等设计常常整体度达到50、特别要任一 得条件、要求全部故事模式关卡道关、特别登集二获得条件、要求全部戏剧模式关 特别曼经三联得条件 要求全部故事模式+对影模式关卡全难度逼领

不得不承认,本作正如官方所说,是"最强的OROCHI,在此"! 同屏人数多知准 **通知没有丝毫的拖慢观象,这点不得不佩服神机3的强大机能,相比之下几个月前** XBOX360移植版《第王再编》简直是天壤之别,在高面精细度和分辨率方面自然也是 繼寫了好几个層次,秦和的光源和觀誦的背景覩得蓋彰。在很多獨节设计方面也可以 ikkOEI是精心打磨过,例如玩家会发现据点吴姐每个杂天于上的铜质都会反光,温影 端天斯爾以前州石闪烁着编辑的光芒,源义经给起意言这小手后,受到阳光折射银金



出現闪光点。拥有斗業的武特的斗業主义 形象,和当年的《真·三國无双3》中那种 - 硬形成了鲜明的对比。另外要说的是 本作的松风餐部两侧的两个铃铛造型精鑽 有了调整 看来这也将会是松风在《战图 无双3》中的造型。还有《真·三国无双5 帝国》中圣芬 视影的新疆等也作为第四 **窄服装在**本作中登场

百々日鬼可谓是本作中,除了远吕智和妲己之外,妖魔军团的代表。这里解读 下它的根源。在日本传说中,古代一个富闽家庭有位小姐,整日被父母逼得学习各 种技艺、因此心里非常寂寞和空虚。有一次她买东西的时候,不小心从一家首饰店里 带出了一件首饰,到家才发现。但是她没有还回去,相反她觉得心里有一种很刺激的 感觉,从此她进进出出各种大小的超市、首饰店、精品屋、每次都麻手带了点东三出 来,由于她的穿着绳绊,也没有人怀疑是她。终于有一次她发现自己的手心里长出了

《唐,没过几天,瀑个霜居然从中观开,成了一只砸得大大的眼睛。但是她还是没 有停止偷窃,终于有一天, 她发现她的身上长满了眼睛。 一碰敢病。再没几天、蝇就 死了,之后化成了百岁目鬼。传说一个法师

法收服独附、她已有九十八只眼睛。 外計 **《贝朗斯发出的郑光李法病无法难袭**。》 了不被妖怪凑满百冒,法师自毁双君,量 后用佛香之灰對住了百百日鬼头上的两只 主眼才将其收服。西面目鬼在本作中只是 众多妖魔的代表,它不仅是姓名有来历 它的最强武器"神夜美比"一词也是源于 《古事记》中的神名。



扩大的前兆而已 以后还会有更多妖魔争能

## 疾风怒涛般的暗夜鬼魅

百り日東国保存出作中 成为故事模式和戏剧模式中 都可以使用的武将,但其没 有声优 招式的设计也依然 显形简确, 且只有 耷服装, 总而含之, 这是个纯粹为了



際数的武将 不过也算是为魔王军团原砖加瓦了。招式就 是风魔!太郎的缩水版、特殊技是无敌状态向前砸地后。 住后翻转,而左摇杆+R键是高速回旋攻击,并能冰封敌人。它 的武器也是手甲,最强武器名为"神夜良比"。感觉造型 的是风廉小太郎"暗御津破"的宿水板。

## 全部表材贵重物品入手

本作依然是拥有30个條成武器能力的必要業材。 蒙林只要拿过一次即可 國能反 **以**表用。因次部分散材的分布关卡相比《魔王再编》。有了改变。若一些影对分 《元效GRGCH》的关卡中,不过没有分布到外传中。虽然本作中享满了《元汉GP8648

武将的专署道具, 但新埔的業材在满足出 · 条件后,其相同关卡中,出现位置和专 看道具是一样的。还有些蒙材虽然还是分 布在《魔王再编》中、但关卡和获得条件 也有了改变。不过就成"天餐"的四样意 以获得方法还是和前作中一样,这样一刻



* 網名	战国2章 本能性の成い	本能与因志都人后 按护炎 南美火成功
10.00	42号 セルドの機い	并如1-100对4人 较 特英
姚珀	現2章 "天水の战い"	找方无人数走条件下 击破明智先务、德生氏乡和黄蓝。
6.6	又2億 "长坂の战い	背先击破坡绕并前的快兵 然后肯灭工作部队和
		超左过 再击破甘宁。
釜	战国3章 "九州の战い"	依次击破张角、阿图和小乔。
1315	葡5章 "吳郡の战い"	先到他还有下车破内破坏箭塔。 印破伏兵 接着到
		地图中上方空城内击破落单级兵 心破伏兵 再到
		地图左转空城内 需要跟踪杂兵后 10破休兵。
安別石	兹国6章 "频域の故い"	开始后5分钟内击破张命。
2.重石	徳4章 事項の続い	开始后5分钟内击破唐统。
长品	吳4章 "大坂城の战い"	10分钟内农出孙坚 天守街二层的可,才藏、以及蒋钦。
5 E	姚4章 二度の扱い	开始后599钟内击破诸葛亮 占领天王山。
1 %	第7章 "江戸城の故い"	开始后10分钟内击破张飞、以及天守铜"围的关射。
柳竹符	第7章 牧士久手の枝い	开护后10分钟内幹出孙坚人子。
定海珠	战国10章 "冀州の战い"	沿路击破陆续出现的伏兵和敌增援 贵重品出现
		之前不要击破妲己。
定风珠	型10章 A留の故い	开始610分钟内 首先制压东边的砦。然后制压
		西边的类 最后提护魏延火计成功。
自玉耳	魏10章 "汜水关の战い"	援护夏侯湖火计成功后,清除所有中央地带敌将,之
		B.5 等夏侯两兄弟到汜水关前 开门后击破郑宫。
空网络	長10章 "史ヶ崎の故い"	则瑜《败走的条件下 接护,养成功引出嚴单
吸魂沙	近吕智2章"成都の战い"	开始后10分钟内 击破诸葛亮。
= 关袋	最13章 "薩爾夫の故い"	魏是、关羽不败走的条件下,击破孙悟空本体。
风火轮	舞11章 "残ヶ岳の战い"	击破全部虎战车,并功得袁谭和策察。
勾正	<b>受11章 中中の战い</b> *	<b>两次接护基础入时成功后、占建击破降键。</b>
地气环	蜀11章 "长谷の故い"	迅速击破曹性和侯成 确保陆进援军到达 公山
		中间转场使开门。
+ 表頭	近号智4章 "台肥の故い	过速接护I作员长完成斯特任务品 主动变过和甘宁。
西龙胆	魏14章 "器马台の故い"	迅速制压炮台后,击破前田庆久。
3.次年	美14章 アッ美の扱い。	迅速击破验损军犯弊。
ち食甲	佐国15章 "白帝城の战い"	开始后12分钟内,援护坝田信长、武田信玄、上
		杉徽信攻入白帝城、推荐快速清屏的打法。
#×のその5	正言智7章 チャ原の成い <sup>™</sup>	开始后10分钟内,接护妖木兵长进入敌方兵粮库
		助发动缩绝木 之后击破罪"丸、森可成、蜂
		源留 (六。
その作らのは	蜀珍章 "五丈原の战い"	开始后6分钟内、摄护太公望成功开门。开门后
		两分钟内击破卑弥呀和妲己。
*無の長ち	説沙量 言葉の心い	首先提护技军 将到达临定物,然后引诱 名功
		将到地图中间 我军发动铁地攻击 之唐书破的
		田庆 久 但达正文和非效明。
本の子安の見	実終章 "赤壁の故い"	迅速制压祭坛后、击破坦己和改摄军前田庆次。
1080%	は国体量"美ヶ原のはい"	迅速制压 拉动态名例的ご处大筒,之后击破超已
200000	7	- M - M 1

## 长自黄泉的威猛斗将 牛岛和西专用鬼在本作

同叶转张, 不过牛虫可tt. **有夕日東東端停用。**中東県 **均倾席太慢,招式明和其** 图 3 1 サラ大放人一様 样。相信在玩家们使用过这位大九士以



息、几乎没有几人会对其留下好印象。它的特殊技是令敌 A.不能防御的气点攻击,无双乱舞枝则是回旋攻击。使用 武器是巨大石刀、名为"黄泉都牟刈"。这把武器就是日 本神话中的"天丛云",也就是皇家的《神器之》。个人 12 + 这却世界的重要在无权系列中应该能排在前一。

# RESISTANCE

報復の刻

A.A.	用黨
据杆	人物移动
方向键上	切换手动略准/拉进镜头焦距
方向缝下	调查/动作功能键
方向键方	子弥
方向键右	切換武器/核住会打开武器英雄。 用_P键翻页
五四日日	但是移动/尚赘化的 5 ; 个力 剔射的、通常结会R使用

集館水次業机上的《抵抗》并 没有达到P53斯那样的超高家原 游戏操作上也存在不小的问题,不 势机能,在画面、关卡设计等方 面都可圖可点,如果有兴趣。不 纺选择高难度来体验一油本作 武器的使用,敌人的配置,战术 的灵活运用,你一定会有低难度 体验不到的雕棉涂填几近直影的



1 开场大段剧情后跳伞降落在屋顶, 先韩恶下操作, 借助窗户和墙做掩体把对面接下的敌人都射死, 之后 回身和女队发 起推开捣路的柜子 接方向键下, 然 和子鄉升后跟着臥友順樣楊下楼。

2 借助操体 F 掉几个敌人后来到楼边,协助楼 F 的战友 请只掉对面的敌人, 之 后跳下去 右边踩人车上去能拿到 把激光枪,回来继续前进进前置的大 1。 3 剧情后在楼道内边,肖天敌人边前进,在楼边窗户口发现有战友被敌人火力压 制 在楼上射击给其打掩护、要消灭拦路的敌人后那位老兄才能继续前进、他 如果开了就会GAME OVER 用盒到的狙击枪狙击绿色的油桶来炸死敌人会比 较裕事, 掩护其到达左上角的过道线算成功。

4 宇專馬師左边下標与那位表异合合、認驗檢順適則才他定的原路绕到右侧最 里边,在他面前按方向键下搭入车把他送上去

5 出现大批敌人,火力很猛不要硬拼,借助境等掩体将之全部消灭 之后 头 大型机械兽破壕而入。笪是第 个BOSS,看似很厉害的样子。可以换上驱击 步枪开键,瞄准其头部连续射击,没几下它就趴下了。



1 下水道里出现许多会自爆的大头兵, 通常攻击对其 效果不大,根据队友的提示 拉方向键上切换成手 动脉 有照 焦头部射击, 就能将其一击杀、别被其近

加很多,如果实在嫌麻烦就直接射 就是很贵子弹 2 穿过下水道来到外面,干掉地上爬的小虫子,之后扳动墙上的水闸止水面升 起、扶上来后进右边的管道来到建筑物内部。

3 这里面有不少空中的机器 &虫、会到处乱飞但不禁打,利用通常的半自动 瞄准可轻松解决、凭借掩体消灭掉几批后、从右边的通道向前爬进细长的管 道里,一直沿着管道院,到头后跳下去到另一边。

4 在尽头境边按方向键下爬上二楼、在最里面根据提示打开电源开关、之后原 路返回,又出现不少大头兵,一心考理掉后进刚才起动不了的电梯内定人。



1 一上来对面就有好几个敌人一齐朝这边射击, 长 过射击引擎都是一致的、依靠掩体趁空指依次歼灭 即可、从左边下去、干掉几个敌人后顺着过道绕到 "拍子爬上去, 左转右转来到外面。

2 射控两个来或花的自爆兵,上台阶后看到对面有个第一关出现过的大家伙, 愈证 些、借着確認持续射击很快就能干掉。还设定,又同时冒出两个来,



这次不要靠近,不然它们会冲过来 直追若你打很麻烦, 在最底处的掩 体向他们射击即可,它们是不会过来 的。依次干掉后调查右边的机器,根 据提示依次接键,本关结束。最后的 这种机械兽以后会经常出现。身边最 好常备 些强力武器防身。



1 和长官 起清理掉地上不断涌来的虫子,按住射击 键不断调整方位形可, 注意后面也有不少,被抓住了 就连打按键挣脱掉、清光后再干掉天上 8来的数架机 6 用机枪来打虫子, 多现察周围即可。

2 病定局到通道下边、先把长官送上去,然后再让他把自己拉上去 进通道。 听到长官提示后立刻躲进旁边的操体,不然直接死,向前共有三次都是如此躲 去, 到头后长官自己走入了 之后顺着上边去出。

3 到环型通道内、借助掩体把趴在中间柱子上的怪物都一个个消灭 调查开关 把拦路的放光柱关掉、继续向前 特伦的敌人会分批带着大头兵扩任去路。这 里有卢难度,大头兵会直接冲过来自爆,一定要优先瞄准其头部射掉,然后再 高理开枪的敌人, 出口前最后 批人最好先把飞着的机器虫干掉, 然后再打大 《兵、比较保险、利用操体引诱其在掩体后爆炸也可。

4 到外而后沿途者理检现事的敌人 上电梯和长官会合、边清理飞虫边上去。 到项后下电梯有剧情、之后跟着长官把四个角等的机器给打爆。后边两个有防 护事、先把出现的敌人给干掉防护罩就没了

5 四个都打爆后。天上飞来 架飞

船,火力相当猛,主意躲避和利用掩 体 用长官给的人箭炮瞄准飞船来费, 打中后世显示 5船的体力槽, 交炮弹 了就在场跳四圈抬弹药, 飞船体力被 姓光后还全垂死挣扎 下, 在天上飞 来飞去的,算好它飞行轨迹的提前量 送它一地就玩完了 这里用枪打也可 "这里遇到的隐墙怪很烦人,云跳来跳去 以,就是很善弹药 因为人新始弹是 的,留意自己头面上 很多时候躲在掩体 无限补充的、主要用火箭地轰即可



后被打死都是被其令枪暗算的。



1 掉下坑被迫和同件分开、沿着破旧的地下室で转へ 查地前进,除了敌人路上还有不少隐藏的地雷,靠 近后就会突然出现并爆炸, 定要第 时间闪 设章枪打掉都行。

2 进下水道 拿到霰弹枪、之后水里会出现不少虫子,利用霰弹的大范围比较 轻松,被用机枪打也行。穿过下水道爬上地面,对面有数只飞虫和敌人的人力 向、隔着掩体用霰弹喷掉飞过来的虫子 远处打枪的就随意料理掉好了。路边 胡同望的弹药有地雷埋伏。小心点别被炸了。

3 从左边的门来到房子 楼、把柜子推掉、小心沿着独木桥来到对面的楼上。

為从左边的独木桥来到另 边、 路前行进 道门后剧情。



打扮、就不会被其对你

4 两名大兵被 匈战斗机器人火力压制、帮他们解围。开始后从前边上楼,地 上有个黄色的包是无限的大箭炮弹补 给,切换成人管炮朝着那架机器轰就 县了, 小心这家伙火力相当程, 既有 枪又有炮, 但掩体是打不坏的, 借助 补给包右边的断墙做掩护,一发 发 地用火箭炮轰,没炮弹就补,不一会 ...器张的机器人就爆炸;zi西了。以后 \*地雷曼 ^/5、北现后第 时间瞄准 关的BOSS大多都有这种无限弹药的 补给, 留意一下即可发现。

> 1 向前走例行请理掉几波敌人,后面出来两只机械兽 换上火箭炮栓它们靠近的时候朝中间发射把两只同时

给费了、之后振动升降机开关上去。 把电梯升上升、干掉上面的敌人后乘电梯下去,下降途中 主意打死上边放令枪的敌人,下来后解决— 批配墙怪、鸊若下来时的墙边打

比较安全 把门前右边的机器打爆,之后进门。 3 屋内远处的 个敌人呈三叉火力、换上狙击枪依次毙掉。之后把两侧用气流

上去的绿开关部打开,入口处出现 台上次打过的两脚机器人 这次可没无服 火箭均了 不过屋子四周都有人箭炮弹、下来隔着掩体用手里的穿仏盔吧。 心他的激光炮会打到掩体后面伤到你的,左边台子上能拿到 把穿甲枪,可办

隔着豫碑物攻击敌人、副武器为开防护罩、可以有效利用一下 不过弹药有限 日防护仗春时可限新



1-上來就看到 头机被偿, 及火箭炮了就用穿甲枪 开护翠腊头打吧,左边角落也有朴充的弹药 之后向 前左转、干掉敌人进右边、开开关跳进水道

2 沿着通道 到 座水池 潜水下去 主幕氦气的消耗 在水底墙边找到 操色开关升上水位,这时出现两只人龟。水下与他门战+非常不利,迅速浮上 水面爬上岸、回头再招呼人鱼就是打靶子了。用后边的开关把水下左边的门打 开, 3.急着下去 站上边先把游出来的两只人鱼打死, 之后跳下水从钉开的门 一路潜过去, 上岸爬过通道出 1。

3 又是环型的通道, 边海灭敌人边找绿开关上升或下降 循环前进, 乘一径升 降机后发生剧情,会看到一种飞在空中的飞鱼,这东西会在运处发射光地,攻 击力和范围极具威胁,自身还带防护罩 最好近身直接用枪扫死比较安全,故

人的火力都很猛、借助掩体, 心前进。 4 最后来到动力炉前, 旁边出现许多 % 魚 尽快近身干掉, 之后打动力炉 拣最强的武器往上招呼, 别打在挡板 1、打爆后又会出现几个飞鱼, 彩亮 在这里 不然要重走满长的 段。点 理排后过去调查动力炉、根据提示体 次接键,接错一次就要重来,放好定 时炸弹后搞定收工。



"打块子前店面出的全多 定要清掉 如果死在这里就要拿走很长 段路,

4份局快速

1 潜水下去拉绿色开关,水进去后去 ] 尺敌前进, 路梁到发生剧情处、从左边下水游过去。水下会两只 两只出现人鱼、别冲过头、它门的炮很厉害、出现后 千万%,一次引出四个人鱼。上岸后立鲜切换手动瞄准,把

前来遗死的自爆兵 个个爆头干掉。 2 再向前会看到 个正在撤野的机械兽,这里距离太近没有掩体可用、捡起路 左边角落里的火箭弹, 照准了 烧淡其回老家。

3 来到一个环行的设施内, 会看到一群自爆兵综着整齐的队伍朝这边冲过来, 切换手动瞄准冷静地一个接一个的射掉,有些站 列的可以 太穿好几个。再 向前会看到我们的女伴被关在容器里,把冲向她的自爆兵尽快射掉。打开开关 把她教出来, 消灭之后出现的敌人后 架形似"臭大姐"的昆虫BOSS又冒了出 来、保护女伴并将其击落。

4 此BOSS会在场地四周 E來 E去 放出的炮弹造成的红色烟雾会持续伤血,要



↑打这个BOSS时不要离女伴太虹、不然 的、比较効算。持续轰几个米回这只 BOSS政击也容易打到她,尽量高远些吧、 臭大姐就去见如来佛祖了。

迅速躲开, 因为还有个女伴当累赘。 不能跟BOSS打持久战。场地左右两 力都有无限火箭炮补给, 建议用方边 的, 离BOSS比较近, 瞄准BOSS看 在是 客灯就在她身上, 打中鼓器取击 BOSS的攻击动作, 轰击时尽量 次 把全部均弹轰空,之后 次补满新

1 终于也开上两脚机器人类了,不过话虽如此,机器 人目衍大、沿途也没有任何可用的掩体、完全要靠射 击技术来快速消灭敌人 不然敌人而鸟般的子弹很快 对磷值时更是要主题。

2 右早的机枪不要让其热量值到头、快递了破损 下,左手的第三量朝敌人扎 堆的地面上打,炸出的暴风才会更有效果、射击时优先减少敌人数量、集中打 死一个后再换下个目标。这样敌人的火力才会越来越弱。增加自己的存活率减 少伤害。尽量提高命中率减少敌人数量吧。

3 一路上除了打就是打,没有什么特别的,几座桥梁用炮炸掉。这关共要打两 **座碉堡、先把站岗的机械等和敌兵统满了。**南打碉堡上打枪的敌人、人高光后 射击碉堡里面的白色发光物即可将其炸掉、炸毁第二座碉堡后, 过一座桥遇到 两架两脚组器人, 集中火力依次套接, 少后驾驶的机器人被放入一份套中而招

废。关于这关 简单程度下是单纯的 居杀 体验不出什么难度, 但在高地 度下、敌人商点般的抢了绝对是因劳损 的体验, 因为敌人攻击力升得太高 因 此绝对不能和 群人硬拼, 边移动边 射击是最基本的存货手段、别看机器 人体积大, 移动还是很灵活的。



97 A SE SE . 18

1 先清掉虫子和敌人,进前边的门到下个区域,远处 有个用重机枪的, 先不管他, 隔着掩体把几个散兵 先干掉,到中间的掺沟里, 趁着 间隙朝重机枪连续 上狙出枪 枪科将机枪手。前方的雷区小心引出一个个射排 即可、發棄周围另引出两个以上不然应付不过来。

2 路来到 座碉堡前 先用火箭地把下边的机械兽给轰了,之后射掉碉堡上 的敌人。 1打开后进碉堡 楼, 开开关后对面出现大批自爆兵, 这里 定要主 动训出、不然自爆兵会越来越多、被它们两面包夹就死定了。

3 推到自爆兵出现的; 1后面到下个区域。 3 在空中的机枪虫要尽快消灭。之后 

4 一座碉堡前先把能看见的敌人都青掉 出碉堡\_楼开开关 外边出现两台机 城兽和大批飞虫 先用火箭炮依欠轰掉两台机械兽。一樓和一楼都有火箭炮弹 补给 之后章枪把飞虫都引光线OK了



1 - 路往前杀、敌人会分种类分批出现,灵活切换各 种批解来对付。常泽游板时尽快消灭岸上的敌人。空 中的租舱虫临死会冲过来爆炸、补上两枪将其爆掉

2 用固定检除把机械兽和放兵大排,下来后射爆右边的机器,从塌下来的机械 臂上走过绕岩。这期间的不少机枪飞虫要慎重对付,它们临死时冲过来自爆很 危险,看到冒烟了就赶紧贴爆了它。

3 钻过虫洞来到 座碾壁前 先把自爆兵干掉,从一边上去开开关,下去再上 另 边、两个开关都打开后 台两脚机器人中现在下方。同时台爆兵会不断从

另 头向这边冲过来。可以躲在开关 旁边的掩体处向机器人射火箭炮、身 后有弹药补给, 蹲在这里即使自爆兵

上来也炸不到你的、轻松愉快搞定。 +在这后面蹲着很安全, 别看自爆兵 个个在旁边爆炸,都因为有掩体保护而

伤不到你分豪,这也是行了地形的福

1 先用强力武器把大块头干掉, 和老兄 会力把 T给关上, 原路返回干掉

由 4 到下个区域。 开防护罩的重机枪 利用 2把前边 堆敌人给消灭掉 之后从楼梯 间上下往级、穿过地下防空周到达机场。 3 去飞机头右上方乘电梯去控制盘、把仓 ] 打开,突然出现敌人碍事, 消灭 群机枪 虫后右边的电梯会降下来 上去后把 仓1]对角的两个手动阀1]给扳开。 飞机上来后 群虫子爬上飞机, 要在そ机例久降到零之前祀そ 机上的虫子全部高光、尤其留 意趴在 3 机底下的,自己的检查 会伤到飞机的可以尽情开枪。因 为这里要保护飞机,在高降度下 很有难度,飞机的耐久抽得非常 物。那些配中又国务 3 机至 外部



人力引击。

本作的掩体系统和其他主流第三人称射击游戏表 体细网,只是不需要按键,有敌人存在的时候, **撤近赎事物就会自动进入掩体状态,需要注意的是,不是所有障碍物都可以** 当作被体使用,某些招角处的小角落(比如5-3两个机枪男的地方)就无法做 出描体的动作。而且躲在掩体后有时也全被过于凌厉的射击打到。而对穿平 他之拳掩体更喜没有什么效果,所以有时根据地形灵活站位和觐位。比呆在 推体中死抗要实际得多,不要过于依赖掩体,在本作中掩体一般作为辅助攻 击手段更多一些。不过在某些特殊场合,特体还是能发挥意想不到的效果 比如自爆兵过来时,只要它不装置,在掩体前面炸战不会有事。



1 协助文战表把包围她的虫子消灭光 之后进入一 场防守战、先把台子下的车槽载角落里、出现大组虫 子,最好站在台子上最带面守、把冲进来的虫子 个 领民、蜡酌台上的掩体来打应该设什么问题。

2 乘电梯下来,最甲面的屋子里,从墙上的通风管喝到旁边的屋子、从螺旋扶



· 游戏的,214CG水平引出禁

的條平有下走,断裂的地方用墙上的 管字便过去。如今自續其和能端榜。 動產。蘇即以於全合。这美顯縣頓的 執是納期保护女长官的助守茲。因为 地方太小还有个累赘。那群虫子相当 原頭。如果他会对的站可以用嚴續他 提择的一个一、一个一、被子只有6发子 例。对于高效等求比较高。



1 依然是强难的防守战,先把头颚的几个敌人干掉。 之后跟秦女伴爬裙子上二楼、她在横车机械时从左 边绕到另一头开动机器 之后回来和她一起打一场

2 在赎地守就可以,横下会先出一杠开枪的敌人不溶解决,之后飞虫和地虫会 从右边眼着墙过来、切换机枪一个个点掉,然后,有灭左边飞来的飞虫,对面出 现的敌人会顺着左边的通道冲过来,借着掩体在通道内就将他们载杀掉

台机核兽会带着两只飞虫出现,交 时女伴会跑到楼下吸引机械兽。先把 两只追着物口电干掉,是有时间 地位轄副大的机械兽一项猛射即可能 危攻在。这里是有一项猛射即可能 所以他等的使,手万要心得把两 个机枪虫灭了两对和机器。





1 沿着故嚎 器来到碉堡里面,外面的我军飞机被 敌人围攻 控制机炮压消灭攻击飞机的敌人优先打 大型的机器人,坚持到飞机起飞就置完事。

2 从股東中的一, 失國營擔体把几个机枪虫干掉, 之后出现 个大家伙, 不要要排, 時其引討國營前儲營掩体的保护相其解決, 之后继續向前, 零裝裝的地方要動击上面的飞机把案件下來, 这里有很多遍際, 杀敌时可以利用一下。

3 用机饱座淹护大级前往上边的飞机处、中途会出现两架机器人攻击飞机,集中火力体次下掉,大叔跑到梯上后会有数兵阻载他。 看准星的颜色来判断,



变虹就是敌人, 或者用狙击枪精确狙击也可以。都消灭后人权修好飞机, 起飞过关。

 阿伴变最終BOSS的例子并不少见、 很多游戏都有这种设定、但女主角变最 終BOSS近真是稀罕、冲这个也要佩服 下编胞。



1 先和大树 起海灭楼上楼下的敌人,之后诗两打开 奔房的1 ] 也去后却反接他发了起来。 有汉米况的 虫子,把中间的台座移开进人地下,对面远处有害 先我掩体把冲过来的破异百灭掉 之后再换火箭将等弧力

会器把规则电子给放倒。 2.从左边的胸隔贴过去。看到椰下有大柱效人。其中有用穿甲枪的。藏掩体后 题也不在模模除。被好换上面到他开防护原止也开火这样人。后面社会有眼虫和机枪出上来。 "必要什么 杂先题下去、又冒加不少人、犹先封传 生自六天 光后左边的转。谜述一个意机检卡、犹信必多体处不得其首点。并 彩毛中枪

出现的门过去即可。这关首次出现使 穿甲枪的敌人,除了能穿墙外、对拨 方的助护罩也具有贯通效果 而对这 种敌人就要优先将其射掉。

◆针对不同的敌人使用不同种类的枪、 是战斗的基本、熟粉亚用开菜单快速切 换武器,比 个个换方便得多。



## VSTEL

安下帐後的媒体阿鳳、有些財績轉來限令人為 讀者的的自動機制制定。并不能從較易的 切換目标。報多时候媒界是用別手功備准素切換到廣想打的目标上。其实利 用右边由一懷來與调樂物造能切換目标。只不过反应沒转了一些。对付溫灣 的版人并不太管門、但基準協与付數人和晚生與的还是整理用。

平功爾准在对付台灣系附是必定要用到的,个人认为这是本作畢整開始 地方,用PSF右边的四个機業调整准要求在太过生现了。 游戏的解多堆点都是 用这种财报偏作别能制造出来的,打自爆买时掌握一些提前重让准是"令株 领金"金位微简单一些。另外组果有条件。可以用PSJ等邮件PSF来近本作。



2 1本关準復獻增、 开始的地方不利于战斗, 内型 右边有窗户的小道里, 两着窗户打击外面的敌人, 打掉一波后仍须全面出许多商塘堡, 两着窗户打比 和时对村两种以上的敌人。

2 前國等一个等物表面,這打國際物理排。上前國的鄉子进入一級保长的过 通。这里能人会帶着爬車不斷的網送也点出來,在網絡后面可看到里子就把 他口向、端晚先条排出子。不然会前告本及,这里做人非常多。打造一處是 放起快往前途,争取尽快深暖这条通道。最后并个重机枪防护灌拼一下怎么 中国4年。

3. 这层框度比较高端。但任。 开始射线对面 一次送死的, 过去截止模糊。 初续 强滑枪, 它也因的由个机构、以用两价一个地的响电。 全层模模器在一层 对面几个层梯里, 从左切下点, 干掉。 只机物电和对面精上的两个像人, 左 近下槽, 接上机使封托不断崩溃的。 都即里。之后切得头紧闭塞。迅速整势回 面面。 "未大石头面,指面与大概使此里面色的灯槽を寄布。 外产量免费回

例才的领角处、射極数只尾墙生、用 回到后头那摩打死上边桥上的两个的 人。左边的虫洞不能进,爬火死旁的 格下从石头上起上桥, 个重机枪手 出现、火箭炸侧倾。或者可以在其出 现时就回原路、在石头下面刺上边拐 毛雷松茸性死。





1 这关比上 关还要难。开始四周的墙上会出现一部 底癌怪、数量很多且不好找、经常会躲在房顶上和身 后,多转役角观察。看到黑色的东西就射击、尽量不

2 32 也也可以开系光物中机械器。 地址并打到后面的桌上价杯不少点。用 层力成器,火箭地 电机等中 一切时序 均向单数 正面联系的标准 化的跨级销售工会力上。同时它也会充掉。下来后关接条种物品,更次也冒达 二家主意,接接接种了它1.6。之后下水,从在边看最近上去,干燥 个螺状的 软化,在初角分类形下水。 5.8章 12.8 和一次一次一次一次一次 过来,走出了没用器等的形态。 6.8。3.4和一个方法。 2.6为时寸在一角的两种气机 份别 3.6年之中小本 中即怜 星机枪、火箭站,有不仅被往上阳中吧。 技 使用 3.6年之中小本 中即怜 星机枪、火箭站,有不仅被往上阳中吧。 技



本好的话雷着枪林弹雨得上扔手雷也 可,提过这块前面就是存构点了。 3 板开绿色开关进门,霰弹喷死几个飞 虫,之后退到 了外一个个打死出来的 鸭墙修,拐角处再灭掉三个依次从了 里冲出来的软人。下一道门出去后会

被大器机枪飞虫围攻 不要在这里和 它们绕红,起码小才。, 四, 4, 两门会自动笑册的特点把它们一个个地消灭 确定 9人后出门,左转又冒出两个机枪男,躲在棒体后朝他们扔两颗手留全部 炸死,进南面的电梯下去

4 电锡车来后立刻整到石头后面。下面有多名敌人和一个机管男在扎堆爽狂射击、技会将领便引扎墙的昨方协聚于高速地划回来。。 点清掉鞋上的载入一路的下、来到底部。看到一头由头的怪物在具里撒野、给它 他之会暗回去,清理掩斜下的放入后进洞开始BOSS战。

5 通風品別参乗はま、先把几个沖江水送死の企業的死、左角後上重視他、 7月00550所以提頭高、砂川商品0055金輪下、射土其構部即可造成防衛、几 分特別60055金融を展開他を受免、使や打成間、如北天安、80056號伯的総 台灣署会持律作品、解平其物異地图即可、地上有天衛電机他子停中や他、所心 不用売着子療液物地計。8053体力不多可含物別種面、走上太子原像入出成的 月12つ生1分。事業中的内於百里を放大用、力大品用電射等が高的250年代。 1 干掉开始的一群虫子和几个敌人,从洞口跌下去。 路条敌进入研究设施、

2 这里要用升路机路转到达最高的地方, 每次旋转 1程甲郡会育。《出现骚扰、躲在液体后迎击、敌人过来了就用霰弹暖倒。转 过几次后从边上的桥到最高处把开关打开,中间的升降机下来时会指带 名 机枪男和两个使穿甲枪的小兵, 先干掉两个跟班再利用掩体解决机枪男, 用 穿甲枪会比较轻松, 之后乘升降机上去。

3 上升过程中先会遭遇两批机枪男+小兵的组合、尽量躲在场地边缘的掩体处免 得被围攻,这个场地中央有火箭炮可拿,穿甲枪对付机枪男的效果也不错。之 后场地两边会同时出现两只黑色机械兽,对付一只时位置下好的话会被另一只

的地打得很惨,可以躲在初始位置靠左边那个。是的掩体处 修抵抗 瞬时 8 后方的地火,用强力武器尽快轰掠 只,刷下另一只就很简单了。

4 BOSS战。一部两脑机器人带着两 个使穿甲枪的杂鱼出现, 先朝左右两 边的小兵头上扔两颗手雷把他们都外 死 之后一架机器人就很简单了。这 甲最麻烦的其实不是BOSS, 而是之前 的几波杂兵。尤其是两个机械兽 立 「格林康机械的脉护室非常采用,不过 -右出来的时候要特别小心。



要用好软开面针机。

1 乘坐机器人杀进敌人大本营、和上次的要点同样。 枪炮结合使用 掌握移动中射击来躲避敌人的枪 弹。进入 座空场, 把海里出来的敌人消灭后, 攻击 ,这次可容不得你们做负了,枪炸齐射把它们炸上天。

2 穿过空场后 路前行,尽头处出现 台两脚抓器人,别硬拼,依靠拐角处做 将其奏棹,之后进门 再裹掉 台机器人后消灭右边房上的机械兽,之

后 架飞船向我们发起进攻,边躲避 它发射的光线边用枪线向其射击, 豆 什么难度就可将其责掉。



- 这关又是开机器人和一群人拼命。 及 什么好说的, 边移动边射击, 那些霉素 的机械兽 定要年 时间消灭掉。

1 雪地上的白兵战。 上来拿到 把强化版的激光 枪,前面有敌人拦路,正好意来试枪。副武器蓄满 一楼子且角度好的话能一次秒掉多名敌人, 包括远

处的机枪座 四季兵也可以直接用枪打死, 免了手动瞄头的麻烦。 2 开开关化冰、下水游到另一边。相有身的地方游上水面后爬上去。一台机械 岱婆注意,一路穿线向前,游过 个水底后上岸,进入白色发光的设施内部。 3 终于和背叛自己的大叔兵刃相见了,这家伙用的是强化版的穿甲枪、所以掩 体不太管用 优先射掉两个机枪飞虫,之后向大叔射击将其体为扣光后他会 帶厥 段时间、趁着这机会拨动场地中的四个开关把板子降下来 大叔糖后

继续周旋扳开关,机枪虫可以开重机枪+防护罩迅速歼灭,直到 看到大叔头上出现白色的按键提示后,从右边辩好的板子上去。 迅速冲到大叔藏前,拉方向键下一刀将其得倒,同时他手里的强 化穿甲枪也归你了, 好东西啊,

> 打大叔的要点就是前两波的机枪飞虫。运用掩体来 将它们消灭,掩体对大叔寻里的穿甲枪还是有一定到弱作用

的, 左边的柱子 要利用一下, 统 省不少事。



可以直接打於自爛兵不必端头。 大叔左边的那个又厚又大的磨 得物可以用来解酵物的穿甲弹。 至少消灭机给虫还是至问题的

1 血管一样的通道内一路前行, 自爆兵排着队冲过 来, 个个点掉,进入 座电梯,扳开关后开始上 升,枪口对准左边,等台子上的敌人出现后立刻

左转点灭第一个台子的敌人。 英左转干掉第一个台子的敌 人,再次左转等台子上的两个机枪男 露面就开防护罩用重机枪扫死他们。到 项后进身后的通道 各种敌人分批出现,其中还有大个的机械兽、灵-5运用 防护軍来突破这条路, 2后到 个工台处。

2 两个"身大姐"型飞行器 这次比 上回多了 个所以难度高了很多。 台子前面有无限大阶级补给,但钻 前面打很危险、报客易会被看零团 围住,可以退到最后面,右下角有 无限 衡机枪补给可用, 在这条线上 不断倒移着用重机枪射法会比较安 全 就是时间长了点,不图快的话 就这么打碎过.



\* 解6 ふ鳥 96 参構域上用重机枪不断 楠移动射击 比数火箭炮来得安全,

3 扳开关继续前进,一头机械兽带着 群自爆兵出现 这种配置相当棘手、最 好用強力武器集中火力先干掉机械兽、不然射官爆兵时会被炮打,青光后进通 道、利用地影和武器解决两头机械兽后跳进水中、潜水到最下边把三个开关都 给关上,小心人鱼的骚扰,之后 头提大号的人鱼不客气地钻了出来。

4 水中与BOSS标本户签使用一部分志跳,好在BOSS体力不高,勤转视角跟着 BOSS的游动迫着向其射击, BOSS-定时间后就会吸入过来,看准提示按QTE 内避开、按错了就会被直接咬死。BOSS发射光炮时高远了可以比较轻松地闪 开。同时也是政治的好时机、尽快速改速决。之后见到了异化成Ch mera女王 的女似莱娜。说了十天话不投机无奈开打。

1 最终BOSS战 场地为 个圆型的通道 BOSS会在 中间使用各种招数攻击、光炮、毒雾都是见过的了。 最要寸意的就是BOSS大声喊叫后会放出白色的激光

(全直接死,看到后就赶快闪。BOSS带有防护罩、平时攻击对 其无效 要构成系地四周的开关电BOSS 下其护置就会暂时消失、移机用人箭 炮等强力武器照准了猛轰,如此循环即可。场地四周都有无限火箭弹等弹药补 给,以及补血癥若干,弹药是不会缺的。

期间BOSS会先后召唤两批机枪飞虫、用威力大的激光枪绕着场地把它们 辐射掉、BOSS快班针会召上两口组色机械等、这两个家伙会分别顺着圆型场地



进行包抄 被夹击就死定了, 出现后 模工重机枪开防护罩瞄准 只全力干 掉,剩下另 只就没什么威胁了,绕 着场地随便料理掉即可。之后照老方 法套排BOSS仅剩的一点体力即可大 功告成 在惊险的激战后迎接来之不 界的线局面面。

本作的武器综合了理实与科幻多种风格、配流 用常规藏术、也同样应用到很多不合常理的异 默战术类型,尤其是在高难度下,如果不结合等把武器拥有的独特性能,很 多关卡中的难点是拿着痛苦的。而在对应的场合使用最合适的觉得。就会次

到事半功备的效果。 1、激光检的副射击、射出的能量弹会在微人间不断反弹。灌满三辙杀找给薄

度可以一发射倒一片人、比用枪一个个打方便得多 2. 個弹枪具有非常强的近距离杀伤

对于经常验证净过来玩食的敌人 接上撒弹枪一两下将其喷倒是最方便 的选择,对付讨厌的机论虫也是服弹 枪王道,只是冒意该枪子弹很少。 3、核林重机枪的防护罩,能振振思



括机械备光炮在内的大多敷攻击,看 准数人有目的地开启关闭,比一直开着浪费能量更明智,用得好甚至可以弹

劉无伤灭敌,只不过这种起始射击有点慢就是了。 3、手雪是好东西,不仅能炸死掩体后的敢人,对行机推男这美证家伙,手管 永遠比什么檢事實用。

4. 穿甲被在很多关键场合能发挥极其重要的作用。因为可以顺着掩体不禁头 推射制能人 基置安全也是最有效率的证据之一



·文明媒体表名的唯分单位,这些全面需要的研究的最高或量和分面重点。 本金 医自新长线 法经历免决权 地 蜜蜂仙菌

## 2009年2月26日配信任务

首先击败李俊开门,然后有左右两条路可以选择,左侧遊路狭窄并且有落石,而 右侧道路有连射等地挖守。在汜水关门前再次击败李信、郭汜周开门。在贵重宝辅助



会出現"电击プレイステーション"的杂志、吃 排它的效果是体力和觉醒着全回复。 来到最后一 个场景击败华级和李儒就能救出"电击プレイス テーション"的主編――ポリタン、他会奖励给 玩赏。小乔除"乔佳丽"之外的另一把最强武 "申击战斗崩"

注意本关的略覆比较险,掉着河量会被淹死。在第三个场景由败乐进后,张辽会 出观来连击玩家。第五个场景需要击败更优无让才能开门,小师桥在第六个场景,如 吴在游戏开始后5分钟之内通过这里,就能达成本关的特殊目标,过关时能拿到一个 ,第七个场景需要击败徐晃才会开门。侧敦第二个场景,之前的散符会联 今起来进攻, 古我他们后开门、最后虽然有一样就将进行群场, 但只要古败曹操就能

一开始击败颇良和文丑后开门,接着在下 添景内限时1分钟击败甄旋。再往上的一个场景 就会出现本关的强敌"大金刚车"和袁绍及其部 。建议可以先直接去地图左下角,消灭亲卫队 开门后, 击败淳于琼就能制压乌巢, 同时大金刚



生的多动业。也会下降。大业前车就是一个移动的大型保全,其羊鹿两侧有四个增火 生射等炮,等它们全部破坏。就能完成特殊目标。上层边缘能发动强力的 Daw 还有浮游的锥刺,胜利后能拿到"ITmode+D Girras"所提供的"IT型约"

本美麗是GANE WATCH版的吳璐攻略战,特 Y王朝、中间那条路由一组独乐刃把守 将是刘麟。左边的场景则全部是虎群,把守这 是严白虎,战斗都比较简单,战斗胜利后能 获得業材匠の书一个。



## 2009年3月5日配信任务

の治典集団、分集方案株別是董卓度下的一干将戦、神 第一本以厳伝の対画的「ファ・河」、党神效果是株力、党 成績被能及到董卓和他的党 東 沈重複化共和国商の資料 到天禄的背部和头部展开攻击。本 配金出現,但击败董卓即可过关,但 如果能先击取天禄、浯击破董卓、蒙能获得传承



議告的七個所推荐的武幻描配的话,那么就什么都可以不考虑了。直接冲到冰静邪背 上孙之。另外这关的世界有很高的几率排落"黄龙之斗气"。 海港之斗气 "等等報 造最强武器所需的稀有素材。

## 2009年3月12日配信任务

本美有很多稀有素材能。注意收集。第三美守关的典书、拉开距离强行稳杀。这 关的武将据点攻击都带晕眩效果,有一种叫机关炮车,其镭射炮连发的晕眩效果持续 封甸长, 再在两个分支点内击破徐庶和于禁后,



就是5分钟内过关,所以想两个特殊目标同时完成 需要快速突破过关。本关胜利后会获得最强武器 之一的"电击雷光剑",其造型非常的形象。就 暴一把闪电影状的光亮刻。

本学的就是ITmedia+D Games版的黄巾整攻略战。前两个战斗区域一共有7个淡漆 据点的等地,要完成特殊目标能请将他们全部消灭。第三个战斗区域需要将全部空浮 游的黄巾兵全部消灭才能开门。最后一个区域,张宝的妖术屏障需要先消灭房间虽然 黄山县 当马元文出来 赤龍馬才会破除、治論後宝胜利后能获得「緊ਆの帯

GAME WATCH版的下邳之战,本战的重点是如 📕 果经游水来油市吕布、所以武器首选是弓箭、选用 天体为连续就医的武将就能腾出一个武幻的位置 ※某条其他究根武幻, 毕竟这关跳跃能力非常重 要。将吕布击破一次以后,他会觉醒再输一次。胜 利西获得"白帳の沙"、如果将政将全灭、则可以 达成本关约特殊目标,就能获得"黑珊瑚"。



## 2009年3月19日配信任务

本关可以直接冲到最后一个区域、粉条网 输就能过关,胜利后获得充摄武幻——"V龙武 效果是能连续跳跃。本关敌军的总大将 景周瑜, 其身体周围旋转的V龙炎阵伤害较大 仍然推荐用弓箭将其射死。如果将所有敌将全 部击破就能获得業材"巨農のかけら"。 斗技統・競



本关解时30分钟、难度为5基最高。没有什么特殊美丽,可以视为纯美战的关 这关的敌人全部是戴特,连续的激战。首先出场的是夏侯渊,他的攻击带有水 制效果,然后是管仁、再接着是攻击带有冰封效果的许褚、再是典宅、还有攻击带 有暴的效果的更保险,最后还有司马德、曹丕和曹操、除了聚装备好最强的重幻和武 等外 並是要备足仙瀬和高扬之丸药。

# 郑重向悠承诺:









PS2 9	方系列	PSP:	2000	40GB PS3	<b>X65NM360</b>	Wii	NDS LITE
1000	1000 北京报价	1450 北京興好	1480 南京阿量木	2750 北京报价	版1950 芝雅聚兴	1450 北京报价	850 武汉夏源
980 北东南好	1050 济南报价	1500	1500 济南报价	2700	1950 北京报价	1450	900 上海报价
980	1000 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1950	1500 上海报价	850 北京縣好
1000 天津报价	980 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1950 成都报价	1550 成都报价	900 成都接价
1050	1000 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1900	1550 山东报价	850

### ●游戏市场价格广告版

の新加入有家民的信誉等级为理。 少素则应少系统一直来在小板作量等级 企業所得任、每地上时间里,使增生的 是有一种。 是一种。 是一种。

本版仅是拼怎包参考 请玩家院物前做好询可 工作。避免购物过程中出现套错。一旦玩家在 与本版和登价格信息游戏店进行交易时 发生被 账额的事情 请考您的被款事实以书面形式递 交电玩通广告部。

将在下期杂志中进行声明。

■投诉方法 允良安外邮局75信箱 ■邮编 100011 请在信封注册"广告投诉";

■投诉所需准备材料包括 1 个人的具体资料 包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。 2、由载店开具的购买凭证 即购者请将汇款单 据保存好 無将复印件交予广告部 。

### 武汉夏源电玩



\* 如何让您证的开心,用的被心。 直是是们这10多年来的快新追求。 \* 在本店购买PSP/NDS。是彼的朋友,均有机会获得豪华大村包一份,并 同时参加股份项第500些5年依券的贸动。(详情参见文荣海报应电话 027-B2774106重调。《电软》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟))

●邮购: 027 59200671 夏女士

●店址:武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号。

前条阿曹本电玩を交 2002年2月88日 2022年2月8日 20

消费者须知 所有主机价格变换频繁,以上部分广告刊 价格可能会有废动,外地邮购主机的消费者 须提前致电各商家,询问当时的售价,以免虚成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信,请消费者放心。

另外,消费者一定要向商家素取全套的购物咒证,如果发生产品质量等问题,请备齐所有购物咒证,致电本刊广告部,我们将及时为您处理。投诉电话。010 64472729转401,或可以用邮寄信件的方式,具体地址见本页上方。

## 北京鼎好信诚游戏精品店 李 本语网络各种的技术,放压斯电影的。

本店场重全等,于他前导致自愿发上的"让你在本心问题的点"。 放" 克儿, \*PS3 黑 月 增 金数 - FM,手柄+申用线+加线+806项盘+机斯苷 2780万 \*Whi 主机+双中枢手柄+电景+AV板+形压器+支架+病压 1400万

★PSP2000豪华版 电师+电池+16000MA外往电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包 +拉嗪+4Gu2汇棒+六倍为(硅棕著 任选 个 +游戏+数据项+色差线 1800元 ★PSP2000% 1 8要获 日日+日 10元份 1 +国例 6份验+50元性码+投资+4G物+数据技+消失 1700元 \*PSP豪华版主机 杨锂电+电顶+原装耳机线控+挂绳+包+4G棒+腹+游戏+数操线+水晶壳 1200元 ◆PSP3000@1 = N+= = E+ 52-40+0 8+53E+66E+25E5+307 1380m. +5048G6 ★XBOX360(页65)字と 開発 5 キル・電 取+A、電・見明用+要求先生手括+256M内存+許及 2000元 ★XBOX360(65/約米)前装版主机+电源+原装无线单模+AV线+256Mn2亿卡+游戏 1800π. ★PS # 經濟9万套訊 双意动手桶+电源+AV技+完美直读+8M。2亿卡+S端子线+游戏 1000页 ★NDSL器机 就提案+导理电+电源+设明书+DSTT技术卡+2G内存+提+游戏+数据站+水品壳+包 1050元 ◆MDS:金相 士相」由海。他用共,转接能,按骨卡+26内容。同类影脑,治疗+太易等/向。自法 1480 ★PSP最经典游戏合集20张 130元★PSP最新游戏合集10张 BO元★PSP全部 中支游戏合格10张 80元★PSP超经典电影合集30张 180元 (包含国内外大片) \*PSP最新下载恐怖最余合集10张 80元 \*PSP最新超清晰电影合集10张 80元 推 兰芳、李城勿找等。注 所有电影决不重复、超海螈起享受 震撼PSP的画面)★NDS 最新下载游戏6张 60元★PSP模拟PS一代游戏光盘10张 80元★PSP延典动画十张 80 元★PSP经典韩剧、包括十余部连续剧BO元★PSP用GBA模拟器+游戏 +张光盘 60元 ★本工推工作品、数据等、外面中间 本人杯件各样通过和XBOX360\_ 21 PSP PS2 不 政報學者 医换性反应条件 (所有部队均走EMS 欢迎顾客光临本店网络南坡

本版广告招商 本点广告招商 本上海太生机。至时 为政务年年间关系的商家、 均可未电咨询广告刊登业务 本小广告海高级级原则,将营一些广告的资家。在 业技额成上兴荣易等之的复数中。 沙基本可靠来,用于规范双为的责任和人务。模址 及为的报金、商业态度。 100 644723084401296年(18105-7923) 符处生



## 冒险解谜游戏是否正在没落? 惊悚射击是未来的演化方向?

从《生4》的革命劉《生5》的遊化延 续, 我们可以明显感受到CAPCOM整体动 作射击游戏的演变过程,三上真司在参考 了公前众多游戏的成功系统并经过恶心打



磨后,实现了最成熟的越角视点射击系 統 而后CAPCOM几乎所有新开发的动 作射击游戏都在此基础上进行开发和进 化,例如《勇同尸城》、《生化尖兵》、 (黑暗空间)等,也逐渐演化成了自前 仅次于FPS的另一大动作射击类型。 实际当(生4)正式展现在我们面前

《生化6》仍旧是利用了四代的壳面 实现了成功,而除了CAPCOM自家的作 岛外,我们还有哪些可选择的类似游戏 呢?本期我们较为大家介绍两款。 款 是LBI开发的《级度深寒》、另 款則 是在去年叱咤风云的《死亡空间》。

### CHECK UBI緊跟生4上演惊悚模仿秀! 有料厚道的/极度平寒Cold Fear

全然然效效差衡时间/2005年3月, 即篇《华化成功》,时能组仅用程序可满 个月的时间、并推出了PS2、XBCXV和PC 三个准本。很多人都含素这都效在写点 进行比较、可见何者的接近程度。《极度 深等、操程了当业生域的形成末时操作 数次验生行了应有生化带着相目多阶很 份之处。而且距离生与成之近次发带的 例,光型组则用第一目了施。当然,之款 能效也能平衡横位之级。 對效起至等的 被恢复的上层层下下不少实外的。 對效是 发生在智雨交加中遇陷的海上货轮上,发生了恐怖病毒事件。可惜生4太过完美 (根度深寒)很快就 计型设势。这排除各相 有害状变似都戏的玩家,尤其是PS2和00 玩家。不妨找来看温,还是有不少惨离的。





## 太空版生化尽量欢美科幻实力



本刊已经推荐过念次,并且第一时 间物作了详细攻略。论游戏素质,本作没 有让人失踪。,其是在影情方面,私 空间) 拥有着召车 环间处照村中覆出色的 贴本之 医成水推出的向地,漫画等, 部为玩家展现着这 系列的丰富信息。很 多玩家赛双游戏放货或垛杯为"太空界形版生 (",并且是、被拥有不信息后价名。



你一定數《生化危机5》於潮吹到了吧? 作为二三月份次世 代主机漫局的超大作(仅指日本地区发音游戏),果然一 出手就造成了大热类,作为首次没有二上真可监督的正次 作品。本作给你带来的是恢喜还是失望呢? □文变/奶薯人



## THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

本期重点当然是生化危机系列了,这次我们就彻底来回顾一下已发售的所有 版本,可以说是系列最全的发售列表哦

## 《街霸4》喜感表情大展

相信也計畫與信仰來說這麼在《杨樂歷日》的采曲中的"这些 600世化巴的於了報報的選問外,还有人物名特的歌術師也比人也等。 何度因出了人物受動的納爾蒂 而且并安着特易用。佛如如了不動換 黃元素。 山雅縣被動物的战中聯首主動的乐趣语意。 本期特別为人 要表示。全人物变色素情,只是其中一种。更多的有趣资值主题,便 到數如中去图像一位那样的自然,但 到數如中去图像一位那样的



















































## 再看伟大恐怖解谜游戏历史 生化危机系列典藏发售年表

本期契约略聚量數的再次回關了生 化原列的历史。这次的在表相当值得人 家主意用是那级发酵在价和平仓。其中 一代是在1996年发售,二代在1998年, 一代是在1996年发售,二代在1998年, 后则未使用于企业。之后两号作;漫长 的五年后才等到了上统第四代,而最新 的五代只跨越了四个年头。根围然,开 来者在即除来了大校署再文社化后游

怕至早也要到2012年见了,这期间 CAPCOM又给按过前来并么能了《爱 罗尼卡》新作值得期待,而其他的整 前重初也是可以想见的。不过有一点 可以肯定,生化不会让我们寂寞,每 在都会有什么最整的人系列还之前 必然还有大量作品要发售。在我们 感叹生化的版本之多的同时【笑】, 回题并期待吧

## 平台分布!

生化症从系列率	會分布
PS/PS2/PS3	14
SS, DC	Ь
N64/GC/W1	11

◆一代是生化第一次单主 线的作品、卡洛斯本来应 達成为另 故事来展示。

Xhox360





## 生化危机全系列发售年表(仅收录日本地区)

PS

和念性的第一体 使用CG描绘的音響表現了立体室画際 神全部的画面表現方式被
正式确立。同时游戏水布身度展现了必须以的光带等 母や同志部人有用の独当 「 表現的物質療物から及解理、郷地自用「単立土命的名詞集略、原針「中体系列株大

正式确立。同时游戏水多和赏报贸了游戏的资格等 每一项中都先有用心的效应了 游戏的而变积也必及谜理。游戏后用了男女主角的互动系统,成就了生化系列作太 历史的开局。 SS 可服命一年学堂。也看于是上的唯一生化作品。新为入的技术模式成为了今后生化

及被作必要追加的安徽。 工量版作曲值,失去了PS版的元彩。 因多能时间稍快, 20、《20》29 PS

代作品追加了新的原创模式、高难度等要素, 敌人的配置和视点都做出了改变, 让 证象们感到相当惊暑, 大有新游戏之感。

是用风水盘、双主角、我重要的全新设计,让人震撼的系列高速作品营油。更高的电动性、男主角的或摄影响的文主角的关于遗址。 记录或受到了有标末有的高深感。 动 从有了人重像或要集和武器 更多剧情上的建矩以及受受至高的废情思致,成为生化饭不能钻过的一样。另外 "葡萄辛有老"和 空霜"声水塘或上地奏事单乐语。

配合添加了關於功能的PSF執的成本、在各物的創出现的手根關係为過度增添了更多 實施效果。本套遊戏辦學了特典光端向玩家公开了大量、生化15)当时的开发影像、 并引发粉丝的强烈失注。

多加減が要素的キャ2所参考。在原工代基础上再増生了 最終之故 様 PS

PS平台上被最后 作,以 代女主角。U、的校卓展现了二代即情发生前后的故事,第 主角新敬人登场、 代的表现已经让玩宴感受的未来的媒体必须要有巨大的改变。 生2所有版本中的最强版、利用VGA最大化实现了游戏的魄力。本作追加了不少新要赛。 例如无限弹药的秘技、而最特别的是游戏附带的〈代号 维罗尼卡〉的体验版让玩家兴奋不已。

系列转型的第一作,游戏方式改变为使用格型绘制器操作的控射击游戏,大幅弱化了 其中的解谜安素。与传统枪类船击不同的是游戏可以通过方向键来控制移动。

将不可能更为可能、将双CD容量的生2压缩到 弦卡帶中,这在当时看来似乎是不可能 的事情。可CAPCOM偏躺在NR4上实现了。带戏的内容相当丰富,包括了所有模式及 除藏受賽,甚至连被技够变少。在此著暗上、N84版还追加了随机模式、调整自的颜色 等等投档型景。

DC 首次上式以全多边形开发的生化作品,游戏的整体感更加强烈。本作在剧情,再次攀

百次上氧以至多迎形并表的生化作品,最高的整体态更加强烈。本作性所谓一得火星到新的高峰,双GD的光盘容量实现了不免最长点程。

CAPCOM再次用DC机 : PS2

追加了新要素新原情的 代号 维罗尼卡 光空版、正式登ើPS2、但是PS2年台於第一版生化游戏。PS2在光海效果上要优于同时发售的DC版。

与同时发售的P52版内容完全一样,可以说是最终的补完版,不过这样 来对于购买第一版的玩家来说,意味着什么呢?

全 次列正式 "独占"到GC单台的开始、完全重新制作的(生化危机)一代,以让人 惊艳的画面说鬼带来来列最表演器。 咸懶全定最新缘故,流程入牖追地新内容,让人 感觉完全是 默斯洛戎 同对本中也获得了多列的最高评价。

(BEC 由欧美开类的掌机外域作品、玩客操作、代的角色巴瑞并栽出里路。游戏的富原相等不常,战斗方式以主视点回合割艰开。

50b 从N64开发到略信则最后于GC平台发售。本作可这是参9.命还最级折的 作。游戏的 技术程鍊了GC生1的水准,并创立了全新的双角色模式,虽然康贬不一,但游戏的素质 依然让人叹息。

CC 目前为止生2的最后 版 也是"含多质是好的版本 由于游伐英德数最不多。目前价

格に設め時間であ。 GG 目前力上生3的最后 成 GC の自己特有的手柄帶末了新的帳板、復得収蔵的版本。

目前为上生3的最后。 嵌 GC以自己特有的事辆带来了新的感受。值得收藏的版本。

游离于平列主线系统之》的研放率 枪类射击版生化再登场。 CC

完全移租DC版 载×4."GC平台已经标以前推出的所有系列,件品全部出方。 2. PS2. 与16.74 FF 对应网络支持四人同乐的全新作品,启用全新开发相独立制作的新系列公园遵正统系

对证明如文列也人间示约生制作品,后所主制为及证法证明作品制度为从正是正明示 列德GC独占的合同条约。游戏剧情与主线完全无关,原质较高,也是生化系列第一款 正式对应网络游戏的操作。

日本 日本 全新中人 本知故人 将双内容更加充字 島戸遠復也有明显改整。 「GC 長列改及勢而的革命之体、正式从解证游戏或案到动作物击,完美的画面聚現和精益

求精的内容设计,使同年发售的所有游戏都变得暗淡无光。本件也使生化系列在欧美的人气得到了压倒性的提升。

破解GC独占计划的作品、增加解制值和ADA模式,可以说是生4的真正形态,遗憾的是 PS2在操作和画面上都表现得不如人意。

PS2在操作和曲面上都表现得不動人意。 NDS

以PS和SS数件基础材料介象 代華代主者 F 新工机,联本级式等新要编 ES

生4的呼吸版本 以內的提付侵的收帶來。"全部的体制、操作更加透手更計简单,网B 也对应GC手術,可以或是目前的最强版本,要素充实。

及内部非常平高 Will 完全移植GC版、增加了Wil手柄的新操作方式,由原先的双碟集合为一碟推出。

景全移復GC版、増加「Win年的S新操作方式、田原先的双條集合为一條推出。 Win 電子修復GC版 増売 へ ト級的新操作方式 由原先的双線集合力 破權出。

## 你此时此刻最想玩到的一款游戏是什么?

查先是PS3的《真·三国无双5》(别修好, 应为於2版的SP太编水了)。之后BIO5。战神3。 《真·三国无双 联合美语》、PS3《龙珠》、《战 争机器2》、《德之边缘》,太多了。

 七個 歷、次濟素化、舊水指径的法次 并能與前於三。一位協計中國東美術 新化的 哲失要者。如500 等人直上各方在 健康政策的途。 200 — 当6月上在 多石板 被政制度护电以后,就能补仓到换为真核的信 悦思。200也到核形,将可以有双千台的海波 完成18000回转形,将为是有差异共正 策。如原常原次300区版。据约是三位了,还 有,如原常原次300区所。在则原生区域政府,将 有,如原外原决300区所。还可以在 公之前的头条份下延期的地位编辑符?

《杀戮地带2》(中文版)、 太躺待了。 另外PS3上的两款无双也银想玩。

七曜間 《英雅地带2》可谓是今年下3美 海戏中的原尖之样,其常原完全可以和宏等 走的 依然约2)。《战争机器2》相提并论。 是用名替保证,当然真正体验了这就作品以 后、一定全向其坚立大拇指。节奏整络有整 的单机战役让各位充分体验动作游戏大机 物彩的在线对战让玩家们觉得不值一战。多 人地图销绘复杂,平新性似乎,武高分是感况; 勃击体能光渐乐趣。无论是从技术,还是艺术尚 是。面面都令人原像、本作的家质勿庸置着。

《梦幻模な概》(東京代以后及2代重年

七回面 和原设当年有什么就是改建。 七回面 和原设当年有什么就是改建。 《火災之故章》 葡萄茶论、那么思始就只有 《步公明战战》了,显然公中源为是四级 治记也就是《学少明战战》无论是左照特 3. 4、50张达代他第二十一位次。所证第一个 市场的战争等此上游戏、发的医引一位的原设 带本原的的优势等处。 第二十一位,是一个一位,是一个一位,是一个一位。 用的战争等此上游戏、发的医引一位。 是不使为为身份代和5个文章第一一位。是一个一位,是 是不使为为身份。

to diff this area and different of the

## 大话电玩!

**加速 前輪衛衛** 

## 谈谈你对游戏跳票、延期的看法!

为了能使游戏有更好的张武、巡当的 超期是可以的。 北京朝阳 夏月 七間團 迟来确实是这个边理,不过这 新电影一次 未看待,有话游戏器 期是策略性的,还有些游戏班期是为了城县其电起水作。比如口母的强期 数定策略性的,而其他同型阴时游戏也会因为DC0968级阴南版版。

如果为了提高质量,好吧,你继续跳票;如果为了形為內質口,好吧。这游戏的菜子。 一 经商盈 化 一 经商盈 化 电阻量 现在好象很少有游戏真正是为了提高质量而延期的吧。 主要是因为 开发的金铁版 形态 计多数语言 电性循环之后, 色大厂的才被门推出复为版个重别版 大为伤作挪放场针接。

虽然无奈但还是忍吧 有些事太神奇 了,比如《DQ9》:——吉林白城梁觀



\*前昨日子、DQS的官岡宣布延期的同 时、当天SE的股票就大跌。 七樓圖 DQ9的發期是理所当然的事 「,先不測DC%超期FFF1改售日之间 的关系。就DQ那列而言,之前的作品 就有多次联票的历史 可以说,不经 期才不是DQ f。当年DQ7、DQB就延 期了多次,而且FF12为了避免和DQB 排金中四模式了。

不挺聯級不是好游戏,不跳票就不是 一工了新院 李岳 七曜團 按李同学的观点,也可以从侧 超力作及物质。也可以从侧 超大作发物前就应该辨罪。应该逐 对,他就要大牌一个厂商数不敬要 大牌、就是衡量一款作品究竟是不是 超大作的标位之一"

很无耻,好不容易等到又延期。

对DQ9的延期非常不满、这样一来还 严重影响FF13的发售周期。

——**江宁大達 高字** 七曜■ 言之有理,DQ9和FF13的发售 绝对是联动的,在现在这个动荡年代, SF数依靠FF13和DQ9来渡过这次的经 济危机啊。

## 你觉得多少钱购买正版可以接受

60-80元之间,我曾花了一套正版的 价钱买恤倒4,其中还有一套盗货…… 北京朝阳 夏月

> 七個國 看来要小姐是 做让创建,不 过技不太慢慢读灵了三套长剑4、 是说龙了二套长剑4、 是说龙了二套的线泉厂一套110%。 信房设定了 章、但是此中省盗须庭 仿例的正版。唉,其中国严户正版数 宣报多了。不过其仿奶磨生恨不利 位,正版460条两字区别不利 过,是版460条件区游戏专卖区购买的

话 后班子放弃 转。

· 实正版也是一个变慢慢和累的过程, 一张张的买,迟早也会堆积成山。

就说蓝光吧,以后肯定会是主流,价 位在150-230左右吧! —北京朝阳 徐绗

七曜■ 嗯. 欢迎又一个素饭。就现在 的市场而言。蓝光已经大获全胜, 个 人就已经开始购买蓝光影碟了。说句 额外话,这次阿兰(alan)的首张大 课──地域之声,只有CD+DVD版、却 没有盖光版,还要300左右,实在是 至于FF13和战神3,也是必定会出 加,我们要做的只是科心等练。FF13的

380版肯定是多张DVD,这和PS3版 一张蓝光碟相比简直被比化了 150-230的价格也基本就是现在蓝地 量的成本价、当然是指质量好的、等 蓝光盘全面普及之后,相信价格还会 下调。

80 150左右,如果是这样的价,我 就永远不再玩盗版了。

——广东邻南 王溥传 上間■ 虽然愿望有点不现实,不过精 神可性。如果是国产的D/D/估计这个 价位能够拿到。日美游戏大作起码是 350以上,凡事都要迈出第一步,当 果了第一张正成以后,就会变成习惯 性殉实的

50元左右吧 勒不勒敦凡百樂的正版 要不應期 — 吉然禾章 與問籍 七個團 人名次德安系 一次配足而 一份支持上版师。必,不过也格的居 汤不下,确实是最大的阻碍。如果我 国有原英工版后被基础、业界各大的阻碍。如果我 到2000以内也是不可能的事情。由来 实现了两次明白之内的一种。

## **Game Release List**

### 正前防卫2 暴风大战 SEGA 24 怪物大战外震人 AVG Activis 27 **信息20% 更用在**20 07:59 - Mr CL4940 G (B) CD (F **特别赛马世界** KOE 尼斯特亞 李森思统效应证 25.22 大航海时代Online 第十字里 MMC 48 XMEN 金刚教育传 終始者 教说主 **编版**体 图 \$17.600 京原 真三国无双8 帝国 货标格斗物标赛2008 传播格斗物标准2000 ger THO 经规数形队 条格伍兹PGA巡回赛 10 新球车棚 医动脉 罗洛娜的工作室 阿兰德的基金术士 :(0) (360

ENBER

10.40 + 10.41 27 1

温信令 会运用器

古伯英雄 金属乐队 吃我一拾 马特哈泽德回归 边境之景

11尺限 交易的秘訣

天鹅桩刘岩 死亡學等 22

是际传奇 突击黑暗观众师

原际传奇 宣為思致政务部 83.52 S

一种聚杂的现在的大型的

XMEN -0-REBIRED IO

编编铁 阿克汉姆改容历

决赛全死与共EXTRA

**经现象式物积率2000** 

學格伍數PGA进回賽 10 蔚萊光辉 反雷頓 H

游戏王SD's 特殊决斗者 AGCID

真三因无双5 帝因

经常常证明

**福纳士和休息** A 凉宫器日的并用

存文工作 边地

商业荣誉争击手

06 To late 13, 46-35

**BRIDWI** 

協物指入G

的物油行车

AAN

体统者 教训注

28 上绘高于5

16	泰格伍爾PGA遊詢要
16	大漢贯何珍
D	62
	3E_
3,5	
26	战窟关下统一
26	技机之心 EXELICAT
29	百段英雄 金属乐队
4R	***************************************
2	胜利赛马世界
9	丁不配! 阿尔卡娜之
28	股梯 無翼之重
29	抵销物语 悠久之仁
30	伯爵与妖精 独特状态
SB	
1	XMEN 金粉狼前传
26	BLANSS TOTAL

风色海流

RESER

龙戏戏 赛亚人来袭

9529

罗幻斯士

Md(35

SIL

Ateri

EA

Code

CAPCON

SEGA

Oxygen

Tera Box

AVG 5ob

ACT

SPI 2K Gr

AC KCE

SP

SPT

**邻压物运 邻压的意**点

40.2EV/ XMEN 金刚物彩色

实习医生格信

秦天政安

6.9

EA活力回动

M MH + - 1 2009

	黄金之拼 上放寫手3	ARPG	JALECO 2K Games
	1.00 TO		27. 022.02
	医光幻想曲	RPG	MMV
	粉媒	FPS	SEGA
	提集教育队	ACT	Sans Entetainment
	泰梅伍県PGA巡回賽 10	SPT	EA
	大漢贯與球	SPT	EA
۰	~~		
	52	Pla	ystation2
	战国关下统一	SLG	SystemSoft Alpha
	接机之心 EXELICA ENHANCED	STG	ALCHEMIST
	百危英雄 金属乐队	MUG	Activision
	***************************************		
	胜利赛马世界	SLG	KOEI
	了不起! 阿尔卡娜之心2	FTG	AQ Interactive
	股序 無麗之重	AVG	Idea
	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha
	AND PLACES TAXONED IN MEDICAL PROPERTY.	415P	- dista

ACT

SLG Upisol

SPT

ACT

ACY Serve Felo

Russelb

任天安

	李格伍兹PGA巡回奏 10	SPT	EA
4	DS Nir	tendo D	ual Screen
	81 Diver DS	TAB	EA
	师包饱是DS	EWA	Idea Factory
	暴鸾龙之介领罪目记 亚铝的方舟	AWG	fortun
	宇宙侵略者 Extreme 2	STG	Tailo
	原金后品 职业争击于	SPT	2K Garres
	消费川背。 旬 第二正式版	AVG	Genterprise
	职业梯球 安中球板DS 2009	SPT	NBGI
	超级汽车沙发 改留车大赛	TAB	Genterprise
	前律水井井	ACT	ALPHA UNIT
	口級妖怪 不可思议进宫 空之舞踏队	RPG	POKEMON
	八惠村	AVG	FromSoftware
	SSMS(計) 機中的指展	AVG	Arc Systems Work
	景后的子碑	AVG	REPOLICOPORATIO
	Birt Land	mo	AND WAY

ñ	SP Play	statio	n Portable
п			
8	机场战士高达 战场之终 拥彻底	ACT	MBGI
5	战器天下统一	SLG	SystemSoft Alpha
B			
	战国BASARA 战斗英權	ACT	CAPCOM
	新世纪福倉战士 钢铁的女朋友 萘带质	AVG	CyberFront
	幻想高尔夫 魔法飞球 携带版	SPT	ATREEVSOFT
В.	Remember11 无限轮路的时光	AVG	CyberFront
3	七禧 迷宫刻迹偏年史	ARPG	Sobel 4 Stortument
9	女种异尾菜PERSON	RPG	Attus
P	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSolt Alpha
д			
	XMEN 由削額前伸	ACT	Aptivision

RPG

ppg MMV

5nh

## HotTopic 热潮过去后的平静,细寻被埋没的好游戏

26 財ン間打ち三角協士

二、三月的游戏狂潮确实已经过去了,也许你 还没有玩適这两个月来的好游戏,还有着很多没有 来得及放入主机中的最爱。不过我们的目光应该已 经放到了下一阶段,而且乐牌似乎更多一些。

纵观下面这一个月,能一眼就看出是大作的游 戏还真的没有,基本上都是些二、三线作品、很多 甚至连听都没听说过,不过我们还是能从中找出不 少令人眼前一亮的名字,非常值得一试,比如X360 的《通缉令》、多平台的〈怪物大战外星人〉 SEGA的〈暴风大战〉、EA的〈教父〉等、素质应

该都不错, 都是闲暇时游戏娱乐的好选择。 重机上的看点也不逊色多少, PSP的(高达战 场之继》、《战国天下统一》都是可以拿在平中玩上 很长时间的作品、素质应该不赖,翻过页到4月初, 〈战国BASARA 战斗英雄〉、〈新世纪福音战士 钢 铁女友)也是值得放入机器中细品一下的上佳作品, 尤其是前者想必香蕉迷们都期待许久了。至于NDS, 近半个月似平没有什么值得一提的, 好戏都在后 面,现在就先体验〈机战K〉的魅力吧、有这款作品 就足够了,钢之魂燃烧得持久一些吧。

## X360 [通缉令 命运武器] >>

## [高达 战场之绊]

捷的联机为主要卖点。本作为移植自同名街机湖 的改良之作,街机原作中那种操控机动战士 玩的动作对战类高达新作。运用PSP的特性。 几个好友、或是登上网络联机平台。 世界中努力达成战无不胜的最高境界



## PS2/PSP [战國天下统一]

光荣、其他厂商推出的历史题材战略器 的每个角落。游戏采用了和光荣SLG相似但风格并 战略迷可以换下口味。游戏的PSS



## 学生口号

就没有我们回答不了的问题

# 期末烤场!

有这个巨目的名子是不准是到奇性。解构一下的话就是"每期周五一页对小城" 的大考试"与期限计会在自由中技术调查,作场可心操作人问题(只要基金体分数 物理可以回路的),我们有样优殊起来进行情格解答。则则被逐步的读者并给数数 到发期场的大社一份。也还是各位的认为海查的小城等基始的技术开始。现实的 在分域们是平生,没有大人是老师是专家。因此你的回题,小城会是一个人 现代的答案也许可不,还是把我们好的地生一场。 《周春》是有一个人,还是把我们好的地生一场。

## 本期问题:哪款游戏期待已久, 到手后却失望至极? 本期问题策划: 辽宁新宾 李岳

## FF12, 这还用说么?

要说回答这问题吧,起码得满足两个要求: 1、自己真是特

期特许温度之 2、这家戏森特性人 (至少是本人) 失望。参考以 上两点,我认为FF12完全符合这个要求。虽然本人给大家的田 泰司重更多是明总验成是MGS铁杆, 不过D和FF12签系列同 对他的任息有爱的,或许不至于维某些报品。FF16、那般狂热。但自同对于秦 从报告件体品版学自称库上指击场、统而、FF721线发现了。而且是很发生。

说白了这根本就是一单机版网游,虽然稀有物品掉落率过低在系列之前就 已存在,但对一款"则素材"占相当比重的单机游戏而言就比较过份了——FF11 是个网游也就算了,你FF12也折腾这个,不嫌累啊?还有那个"四箱连销"的

最强之矛、更夸张的是国际版里万 分之一几率的"开籍子游戏",您 測人玩呢这是?

之前我最喜欢FF的一点就是其 丰富多变的战斗系统:你可以正儿 八经的玩也可以追求LV1的极限通 美,像FF12这样的游戏给我的爆觉 更多是枯燥无味。剧情? 抱歉,这 游戏从头到尾我就没感动过。



## 让武者和猎人都去见鬼吧!

一谈到这个,就有点隐隐心痛,原因是两个爆期待的游 效都出自CAPCOM。一是《鬼歌者3》,另一个就是该死的《恶 魔猎人2》。记得《鬼武者3》发售第一时间到游戏店花450

元汀了一架。 非思來被被让 · 语语的亲现绘图到了。 黑亮多东的主角、多余的对空穿越、多余的游戏流程,游戏基本上失去了特有的和风味,而被CAPCOM按键了一番的新技术在主要设计实现的精况下有承点也是无理 (思差增入)相信度近几年CAPCOM游戏中接紧得签约、购服一代是特许,那么一代被直接指统合规



主角双光盘形式开发, 游戏的 空洞更是核真正承现。完美。 5.当然, 比较层后者。代表 见。当然, 比较层后者。代表 似。当然, 比较层后者。代表 但"巴鉂"得太过残强大的。 现现分,在二、好强大的。 玩家带鱼流现现。也重要 了人气系列处后一种服务 到现在则干脆投消息了。

## 格兰蒂亚3,给我跪

初代〈格兰蒂亚〉是Game Arts灵光一现的神来之笔,其素 质似乎注定了只有那个年代那种创作模式才能孕育得如此优秀。 就是因为太过优秀,无论期待多久,期待多少次,其后的宏作都

是战斗系统相当由巴,这称3个规定三流小准。 别跟我说初代光环太沉重,既接挂了神作 的名头,就要拿出对得起这个名头的寓质来。 希望(格兰蒂亚)以后的作品会更好一些。



## 可尾续貂之作——恶魔猎人2 BY:ti

记得本编买PS2还是2002年,当年在购机的同时就买了 (真·三国无双2)、《最終幻想10)和《恶魔猎人》。因为 (玉魔猎人)初代在当时可以说是引领潮流的作品之一,在 主机新老交替的时代有着跨时代的意义。剑和枪并用的酷哥

主角,生保易7%检查不够的1%气料需用97代的原本2。到24亿千亩的股份主角,生保易7%检查不的的选业分析的设计,从4分类数常常原体。一发进转战局的鹿人变身系统,让人震撼的哥特式建筑风格。所以在2003年推出2代之前自然是十分的阴邻。(虽然所设定比不上(真,三国无汉3)就是74代之前自然的作品。最然增加了不少要



素,但由于流程设计上的原因。 但丁的动作比较换,别代的资格 和英快感荡然无存。 木过于强调 射击,高宽略了近身打斗。 特別 是家到近今後不停爾以后。 投速 放了一个个影响 达超金 位设清性 游戏,特别枯燥。 所以不少玩家 放成了一部分就无兴趣精耀。 真可 最级就及于一部分就无兴趣精耀。 真可 调整价 字版 是 于西瓜。

## 加盟

### 创作设在 提起来就火大 吸槽

以前曾经尝试过很多令人失望的游戏,但是说到从满怀 期值到以失望收尾的游戏,当属PS2上的(圣剑传说4)。因 为之前(圣剑传说)原列到SFC的3代之后就再没有出过以代 数命名的正统作,即使是PS的(玛娜传奇)这样高素质的作

品也沒有苦勞生建的4年。 兩對了GBAP件之后。 (名前) 專列的中品量然 也证在出,但评价一直不高。不过不管怎么定,这些游戏能还严急以正统作 的名义准备的。 他是(圣纳传说)是个例外。 虽然游戏光全表取了30化, 但是影师海对于黑带儿 物动作的设计实在下势认真。不符合游戏那是的情 次在4代里悠看出现。 整个游戏的现在中最小

感到晕眩。游戏何系姓也存在许多 不合理的地方。剧情部分也很难远 能让玩家觉得不情。很多些方很牵 强。实际上本作量多算是一个前传 参型的作品。居然被打上正统统作 并不怎么样的外包小组制作的项 ,现民被并子虽用买铜额定验无爱, 可惜了那些歌戏分车别何定变有们。





《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

## 精彩超乎想象 DVD影像内容

阿尔法协议(PS3/Xbox360)/编辑侠 阿卡姆疯人院(PS3/Xbox360)/黑暗竟 技场(PS3/Xbox360)/應幻感典(PS3)/拳击之夜4(PS3/Xbox360)/温柔 刺客(Xbox360)/致命车手(PS3/Xbox360)/自由国度(PS3)

## 火线点评 时下流行评论

大蛇无双Z(PS3)/抵抗 复仇之日(PSP)/横行霸道 血战唐入街(NDS)/疯 狂世界(Wii)

斗剧大赏 各国街机高手赛事 北京《街头霸王4》激斗2009(下)

点播交流栏目 小沛、达人主持 

## 格斗道场 格斗游戏教学

《KOF2002UM》官方连续技欣赏

硬件评测 游戏机硬件评测维修

刊收录 超值光盘附赠内容 《七:龙珠》最新剧场搞笑动画中文字幕版:

北京街霸4大赛 续写格斗狂潮



## KOF强作来袭 02UM突破极限





## 内容超长,150分钟!







电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意

- ●如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写"阅关族的家"中附 带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- 如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目「如达人影」 像等),请致电:010-64472729转401。

